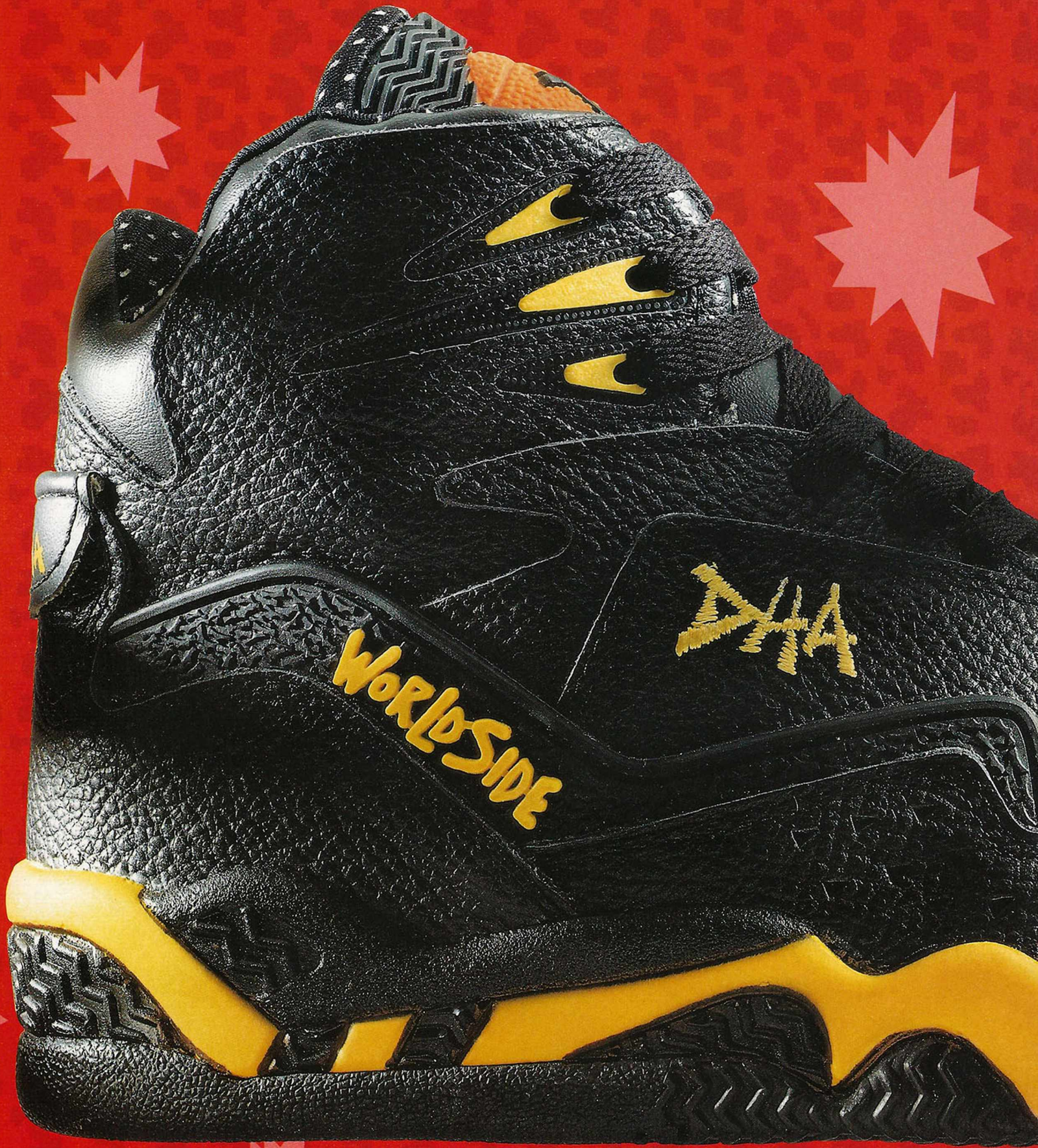
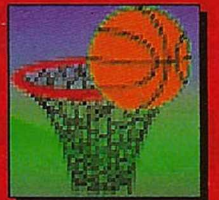
AÇÃO GAMES
SUPERCONCURSO SF2: PARTICIPE!
3451 - ED. 50 - CR$1100,00
EDITORA AZUL
SNES
•ACTRAISER 2
•FATAL FURY 2
•YOSHI'S SAFARI
NES
MEGA MAN 6
PRIMEIRAS IMAGENS
GRÁTIS
CHAVEIRO
CHOCANTE!
ARCADE
SUPER SF2
ÚLTIMA PARTE
MASTER
A TURMA DA
MÔNICA
EM O RESGATE
MEGA
DRÁCULA•
LANDSTALKER•
FORMULA ONE•
CD STELLAR FIRE•
CD WILLY BEAMISH•
ISSN 0104-1630
9 770104 163000 50>
MEGA & SNES
DUAS VERSÕES
ANIMAIS, ATÉ O FINAL
ROBOCOP X TERMINATOR

O TÊNIS DE BASQUETE ATTACK É O MESMO QUE OS JOGADORES DA

EQUIPE DHARMA - YARA DE FRANCA USAM NOS JOGOS DA LIGA NACIONAL!

START

MEGA & SUPER NES

ROBOCOP X TERMINATOR

Um jogaço em duas versões diferentes, pra você calejar nos tiros. Os dois até o final!

SNES

ACTRAISER 2

Um clássico que volta numa versão menos RPG e mais de ação, do jeito que você gosta

MEGA

Demorou mas saiu: **DRÁCULA**

A versão que os megamaníacos esperavam

SHOTS

- Censura nos games
- A Nintendo anuncia cartuchos de 32 Mega
- A Sega emplaca 1 milhão de Sega CD nos States

SUPER NES · MEGA · MASTER · NINTENDO · PC · ARCADES

PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO | REGULAR | BOM | CHOCANTE

MORTAL KOMBAT (Mega)

Preciso de ajuda. Não consigo dar o mortal do Scorpion. Existe algum final diferente neste game? Dá pra enfrentar o ninja verde?
JULIANO BERGER
Agudo, RS

Gostei muito da matéria sobre o MK que saiu na edição 44. Minha dúvida: dá pra lutar contra o Reptile?
FRANCIS VERONEZI ANGELON
Itatiba, SP

É possível enfrentar Reptile neste jogo? Ele só pinta de vez em quando para dizer umas besteiras e pica a mula.
JOÃO PAULO GARÇON
Guarulhos, SP

Gente, a moçada está alucinando com a excelente versão de MK para Mega. Como diria o esquartejador, vamos por partes. O mortal do Scorpion é bico. Aperte e segure Start e dê dois toquinhos para cima no Direcional. Para o golpe dar certo, não fique muito longe da pobre vítima. Quanto ao Reptile, o famoso ninja verde, o lance é o seguinte. Use a manha publicada na edição 48 para personalizar o game do jeito que bem entender.

Relembrando: na tela cinza (Start/Options), digite ↓, ↑, ←, ←, A, → e ↓. Se der certo, aparecerá "Cheat Enabled" na tela. Daí é só selecionar as opções que você quer. Dê um look na edição 48 para sacar o que cada uma das bandeiras (flags) tem a oferecer. Para enfrentar Reptile, ligue o flag 2 e dê dois perfects seguidos de mortais na tela "The Pit", aquela da ponte. Conversados?

SHINOBI (Master)

Não consigo passar do segundo chefão. O cara lança bolas de fogo e me queima inteiro. O que fazer?
RAFAEL MEDEIROS DOS SANTOS
Campos dos Afonsos, RJ

Não se desespere, Rafael. Este segundo chefe é meio pentelho mesmo. Para detoná-lo, desvie de suas bolas de fogo e vá pra cima. Dê umas espadadas e fim de papo. O mais importante é saber o momento certo de atacar.

MEGA MAN 5 (Nintendo)

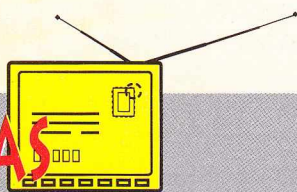
Sou seu maior fã e tenho quase todos os números da revista. Para mim, é uma das melhores revistas de games do planeta. Continuem assim, sem o rabo preso com ninguém. Queria saber alguns códigos de Game Genie para Mega Man 5, do Nintendo 8 bits. Valeu!
PAULO EGÍDIO DE LIMA
Fortaleza, CE

Valeu você, Paulo. A galera da redação agradece os elogios e avisa que nosso rabo ninguém prende. Quanto aos códigos de Game Genie para Mega Man 5, mil perdões. Nem a Galoob os divulgou. Agora, se o lance é sacar as fases mais adiantadas do jogo, dê uma sapeada na edição 29 e se ligue nas passwords.

MORTAL KOMBAT (SNES)

Queridos amigos da AÇÃO GAMES, estou precisando de ajuda. Queria saber se existe algum código para deixar o game com sangue e com os fatais iguais aos do arcade.
VALDIR NOGUEIRA DE SOUSA
Diadema, SP

Socorro! Estou desesperado. Quando vejo as matérias de MK, só aparecem os mortais sangrentos na versão para Mega. Como posso fazê-los no Super NES?
THIAGO REINA ENE
Rio Pardo, RS

Sorry, rapazes. A Nintendo pisou na bola e tesourou a violência de MK (veja no Shots). Para conseguir lutar com sangue, mas sem os maravilhosos mortais, o lance é apelar para um Game Genie. Vamos ao código: BDB4-DD07. O efeito é bem fraquinho. As gosminhas brancas ficam vermelhas. E só. Nada de mortais animais, nada de sangue. Mesmo com este código, MK para SNES é light, politicamente correto. E, cá entre nós, muito frustrante.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

PIRATA X OFICIAL

Como faço para distinguir um cartucho de Mortal Kombat oficial de um não oficial?
HENRIQUE AMÉRICO RIBAS
Curitiba, PR

É até fácil, Henrique. Não só no caso do Mortal Kombat, como em qualquer cartucho para Mega ou Super NES. A primeira coisa a sacar é a qualidade da foto que vem no cartucho. Se ela for lavada, feia ou com cara de xerox, pode estar certo de que é pirata. Outra boa dica é verificar os parafusos que "seguram" o cartucho. Nos games originais, os parafusos não ficam aparentes. Os cartuchos oficiais de SNES nem parafusos têm. Já os de Mega trazem parafusos sem ponta, injetados no plástico na parte de trás do cartucho. Se você notar parafusos com fenda, nem alugue o cartucho. Éorataço na certa.

Por último, veja o peso do game. Os cartuchos piratas usam um plástico mais pesado que os originais. É só comparar com o cartucho original que veio com o seu console. Felizmente, a onda de cartuchos piratas parece estar chegando ao fim. Tanto a Playtronic quanto a Tec Toy estão pegando no pé dos grandes piratas do mercado. Tomara! Não há nada mais chato que alugar um game supimpa e não poder jogar porque o cartucho dá pau. Recadinho da redação: se o cartucho for pirata, não alugue. E ponto final.

O PREÇO DO SEGA CD

"Nossa" revista está demais. Parabéns! Na edição 38, vocês disseram que o Sega CD seria vendido por 129 dólares, mas eu só achei por 550! Onde será que eu consigo comprar um Sega CD por no máximo 260 dólares?
RONNIE FERREIRA SILVA
Salvador, BA

Pode tirar as aspas, Ronnie. AÇÃO GAMES é nossa mesmo. Aliás, mais dos leitores que da equipe... Quanto ao Sega CD, a gente nunca disse que seria vendido por 129 dólares. Na edição 38, afirmamos que a Sega havia baixado o preço do seu CD-ROM nos States. Hoje dá pra comprar um Sega CD por 229 em qualquer parte dos EUA. Já no Brasil, o preço é bem mais salgado, tipo 500 dólares.

SEGA CD X PC ENGINE

Adoro a revista, principalmente a seção SHOTS que sempre traz as novidades sobre os games. Tenho uma dúvida: o Sega CD é compatível com o PC Engine? Se a resposta for não, existe alguma possibilidade disto acontecer?
JEFFERSON LUÍS OHARA
São Paulo, SP

Valeu pelos elogios, Jefferson. Nem o Sega CD americano nem o Mega CD japonês são compatíveis com o PC Engine da NEC. Não existe nenhuma chance disto vir a acontecer. São plataformas diferentes que exigem softwares diferentes.

CENSURA NOS GAMES

O falso moralismo norte-americano continua em alta. Depois que a revista Time publicou uma matéria sobre a violência nos games, com destaque para Mortal Kombat, a censura começou a pegar pesado. Além da versão-coxinha (sem sangue) de MK para SNES, outros games foram modificados por causa da pressão da censura. Até o Samurai Shodown de Neo Geo entrou na dança. Se na versão japonesa rola sangue, o jogo americano só mostra uma baba branca, bem feinha aliás.

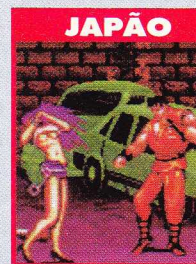
O incrível é que a Sega também está tesourando os games. O maior exemplo é Final Fight CD. A versão japonesa, para Mega CD, traz imagens sensuais, com direito a um sutiã e um pequeno strip. No jogo para Sega CD (States), o sutiã sumiu e o strip foi reduzido ao mínimo. Será que a Sega vai censurar outros games?

JAPÃO

EUA

O que? Mulher seminua na telinha? Que absurdo! Onde já se viu!

JAPÃO

EUA

Os japoneses curtem o visual da esquerda. Já os americanos são obrigados a ver a cena comportada da direita. Pode?

PALMAS PARA A MIDWAY

A Midway, criadora do sensacional Mortal Kombat, está com tudo. A empresa abocanhou os principais prêmios do mercado de arcade nos States. Os troféus foram entregues durante a AMOA, maior feira de arcades dos States. Para não rolar treta, os próprios fabricantes e membros da indústria elegem os vencedores. Veja a lista dos prêmios da Midway

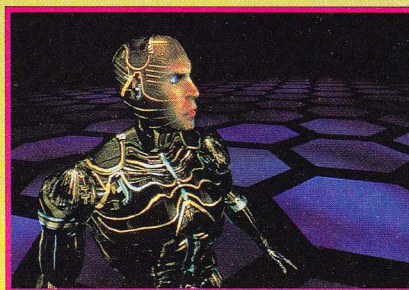
Arcade mais jogado: NBA Jam
Pinball mais jogado: Família Addams
Melhor arcade de luta: Mortal Kombat
Prêmio especial de melhor máquina nova: Mortal Kombat 2

Caramba! Parece que não vai ter pra mais ninguém! Ah, fofocas garantem que MK 2 vai sair para SNES e Mega até o final de 94. Será?

FÓRMULA 1 3D NO SEGA CD

Mal saiu para os cartuchos, e a Sega já mostrou imagens do game Formula One World Championship 1993, para o Sega CD, que deve sair em abril. O Game de corrida virá em três dimensões, com visão de pista do copckpit. E trará um novo modo de jogo, no qual você guiará como um dos pilotos reais da temporada 93, para reviver um pouco das emoções de cada prova. O modo normal trará 25 carros e 16 circuitos. Será que pelo menos essa versão vai trazer os pilotos brasileiros? A de cartucho não trouxe.

SEGA CD VIRA HIT NOS EUA

Um milhão de consoles vendidos só nos States. O Sega CD atingiu esta marca invejável no Natal. Entusiasmados com as possibilidades do console, várias softhouses de peso vão começar a produzir games para Sega CD. A Data East é uma delas. Seu remodelado Side Pocket CD está saindo do forno. A poderosíssima Hudson Soft também trabalha em games para Sega CD. E olha que os caras representam o PC Engine nos EUA e fazem altos games tanto para Nintendo quanto para Super NES. A série Bomberman é um ótimo exemplo da capacidade da Hudson Soft. Mas a primeira grande novidade para o agora milionário Sega CD é Lawnmower Man, da Interplay. O game é um absurdo. Lindo demais!!!

O Passageiro do Futuro, filme que brinca com Realidade Virtual. Breve no Sega CD

LASER ACTIVE NA PAREDE

O Laser Active da Pioneer está causando uma verdadeira polêmica nos States. O sistema é muito bom, realmente interativo. Mas é uma roubada para quem só pensa em jogar uns games de última geração. Apesar de compatível com PC Engine e Sega CD, o preço não compensa. Um Laser Active sai por 900 dólares. Para rodar os games da Sega ou da NEC, o gamemaníaco precisa gastar outros 500 dólares na hora de comprar um módulo para rodar este jogos. Caro demais, você não acha? Os americanos acham 1400 dólares um absurdo e estão chiando barbaridade.

NINTENDO PREPARA CARTUCHOS DE 32 MEGA!

Se você ficou espantado com os 20 Mega de SF2 Turbo (SNES) ou os 24 Mega de SF2 Special Champion Edition (Mega Drive), prepare-se! A Nintendo vai lançar, em fevereiro, o seu primeiro cartucho com 32 Mega. Seu nome: FX Trax. Vem chumbo grosso por aí.

GUERRA DOS PORTÁTEIS

Eternal Champions. Um supervisual no Mega. E no Game Gear, como será?

Nem só de Super NES e Mega Drive vive a guerra Sega/Nintendo. Como o Atari Lynx não emplacou mesmo, a batalha ficou entre o Game Boy e o Game Gear. E a Sega está levando vantagem, depois de mais de dois anos de liderança absoluta da Nintendo com o seu Game Boy. O portátil com telinha colorida vai bem, obrigado. Principalmente com o lançamento de dignas versões de games para Mega Drive. A próxima cartada da Sega é decisiva: Eternal Champions. Se o épico game de luta emplacar, o Game Boy que se cuide.

VEM VINDO AÍ

SONY PLANEJA CONSOLE

Mais um gigante da eletrônica está prestes a entrar no rentável mundo dos games. A Sony recentemente anunciou seu console de 32 bits para o final de 94. O sistema trabalhará apenas com CDs e terá qualidade gráfica "semelhante à das workstations" (estações gráficas de última geração). Será? Parece demais. O fato é que a Sony é um nome de respeito, líder mundial em eletro-eletrônica. Várias empresas prometeram lançar jogos para o novo console, que ainda não tem nome definido. Vamos aguardar.

ALIEN 3, O NOVO ARCADE DA SEGA

A Sega já divulgou fotos do seu novo Arcade de tiro, Alien 3, que ainda não tem data de lançamento definida. Você terá dois tipos de armas para detonar robôs, andróides e, é claro, muitos aliens-babões, em seis fases. E um lance animal: a maioria das imagens foi digitalizada a partir do filme. Ai que vontade de jogar!

Alien 3: duas pistolas e imagens digitalizadas

NOVO NES ENCALHA NO JAPÃO

Remando contra a corrente, a Nintendo resolveu lançar um novo console de 8 bits no Japão. Apesar do preço mais baixo, a empreitada não deu certo. O objetivo da Nintendo era incrementar a venda de cartuchos para Nintendinho e o tiro saiu pela culatra. Mas sem drama. A Nintendo vai fechar o ano como uma das 10 maiores empresas do Japão. Só lembrando: a terra da Honda, da Toyota, da Sony, da Panasonic e... da Sega.

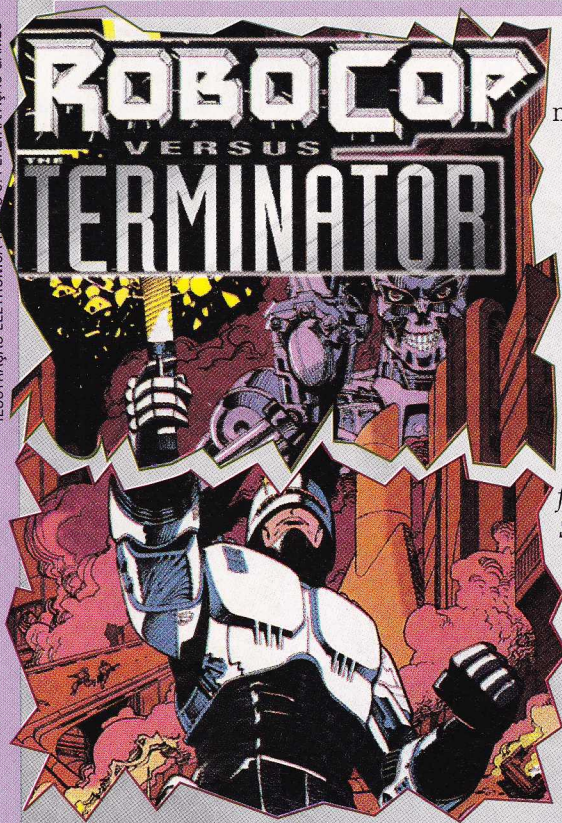
PROBLEMAS COM O 3DO

O 3DO é fantástico, maravilhoso, incrível etc. Isto todo mundo sabe. A máquina da Panasonic custa 750 dólares e é uma brasa, mora! O grande problema é que, fora o game que vem junto com o sistema, não existe software disponível. Esta situação está deixando muita gente irada. Afinal, o console está à venda desde o começo de outubro. Para quem está pensando em comprar um 3DO, a empresa promete lançar uma dúzia de jogos até o final deste mês. É ver pra crer. A realidade é uma só: ainda não vale a pena gastar uma nota preta com o 3DO.

3DO: grandes possibilidades e falta de jogos. Os americanos já reclamam. Quando será que maravilhas como este Road Rash vão sair?

PUMA
+
VELO
CIDADE
–
IMPACTO
=
PREVIAL
TRINOMIC
W/Brasil

PUMA
TURN IT ON.
+
VENTILAÇÃO
= BLAZE

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Robocop e Exterminador do Futuro *invadiram o seu ano num super-game de ação em duas versões quase idênticas, para SNES e Mega. As duas têm a mesma história e os mesmos personagens. Você comanda Robocop numa difícil missão: destruir Skynet, uma mente malígna que cria e domina os milhares de Exterminadores espalhados pelo jogo. Mas isto é mero detalhe. Na versão do SNES, os gráficos são bastante superiores aos de Mega apesar de não pingar nenhuma gota de sangue. As situações estão menos previsíveis, dando maior suspense e diversão a este game. A fase 7 parece um simulador. Há itens e armas, mas poucas prestam mesmo! E os Continues são infinitos. Enfim,* Robocop versus The Terminator *é um baita jogo e fim de papo!*

EXTERMINE OS EXTERMINADORES

Você vai encarar quinze fases. Fique de olho nos itens e não tire a mão do gatilho, ou melhor, do botão de tiro, OK?

FASE 1

Você começa com a pistola, a arma mais fraca. Fique de olho nas outras armas que aparecem

Olha esta vida extra marcando touca logo no começo da fase

FASE 2

Use e abuse do escudo nesta fase para passar na boa por todos as roubadas

Destrua ED-209, o "robô-galinha". Atire, pegue a arma dele e continue mandando chumbo com a nova arma

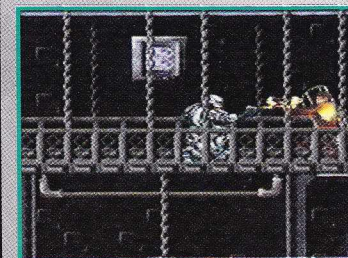
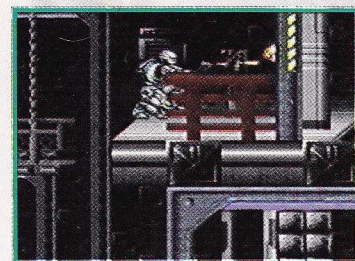
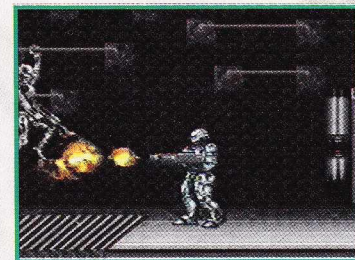
FASE 3

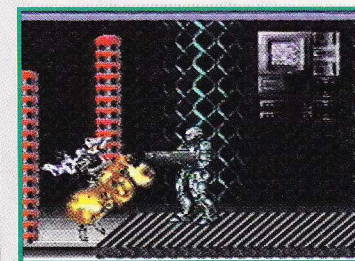
Cuidado com as vigas de metal que caem do teto. Atire!

Mande bala nas caixas de madeira para encontrar itens maneiros

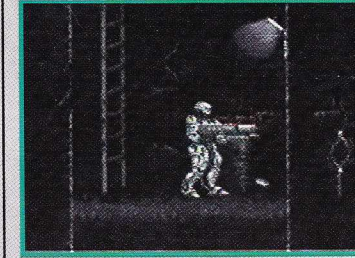
Para passar ileso por esse caminho de chamas, atire nos caixotes pendurados no teto e use-os como plataformas

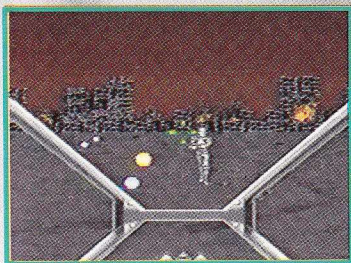
Chefe - Pendure-se na corda e atire diagonalmente no Exterminador

FASE 4

Para detonar os inimigos com escudo, atire neles quando eles dispararem também

Destrua este dispositivo para abrir uma porta nos andares inferiores desta tela

Detone este Exterminador pendurado até ele cair no buraco após a esteira

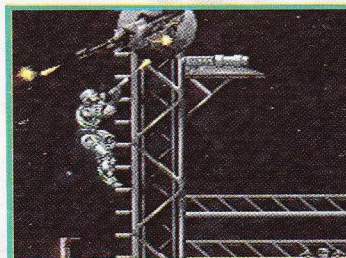
FASE 5

Para terminar esta fase, basta fritar o Exterminador neste campo de força

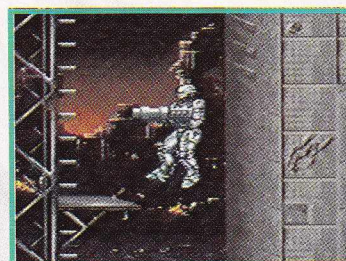
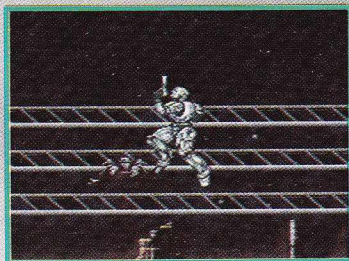
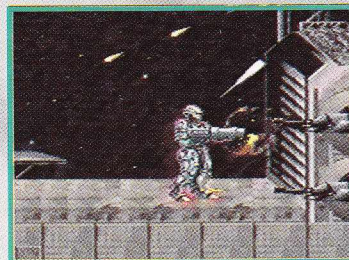
FASE 6

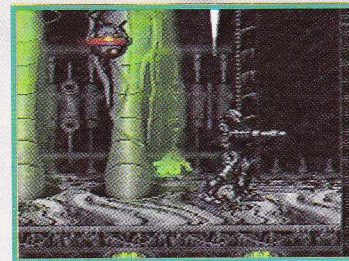
Aqui, os Exterminadores ficam mais fortes. Use Plasma ou Combo

Ligue-se nesta passagem secreta: ela leva até uma vida extra e um bloco de metal grande

FASE 7

Esta fase imita os jogos simuladores. Destrua vinte inimigos, que soltam tiros amarelos. Comandos: Y é tiro, ↑ acelera e ↓ diminui a velocidade

FASE 8
password: SKTR

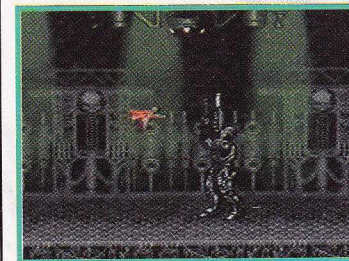
Suba um montão de escadas atirando nas portinhas...

... pegue o canhão Plasma ou Combo

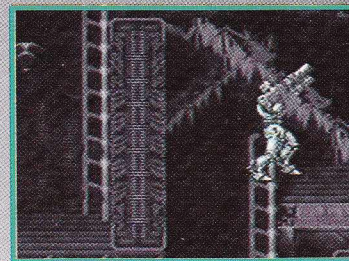
FASE 9

Olha a passagem secreta na interrupção dos degraus

Cuidado com estes obstáculos nas escadinhas, que dão altos choques

Arrombe essa porta para dar o fora desta fase

FASE 10

Desvie-se das gosmas verdes que tiram energia pra caramba

FASE 11

Cuidado com as cápsulas na parede, de onde surgem Exterminadores

FASE 12

Chefe - Atire no meio desta nave quando ele se abre. Mas cuidado pra não cair nas gosmas

FASE 13

Esta fase só serve pra você dar rolê e detonar Exterminadores. Marque bem o caminho e saia por aqui

FASE 14
password: MWFX

Destrua Skynet, o chefão dos exterminadores. Fique atirando nele de um lado...

... e faça a limpa nos Exterminadores. Depois, troque de arma até conseguir pegar a Combo, a mais indicada para detonar este chefão

FASE 15
password: RNTM

Memorizou legal o caminho da fase 13? Pois, é: você tem 125 segundos para voltar ao início desta tela. Cuidado com os Exterminadores que ainda estão em pé

ITENS

	Vida extra
	Escudo temporário
	Ponto de energia
	Recarrega toda energia
	Explode todos os inimigos da tela

AS MELHORES ARMAS

ED-209	É a arma do "robô-galinha". Só serve pra eliminar seu dono
LASER GUN	Deixa sua pistola mil vezes melhor
PLASMA	Depois da Combo, a mais detonante
COMBO	Arrasadora! Fuzila tudo em pouco tempo. Nunca a perca de vista!

COMANDOS

A	Troca de arma
B	Pulo
X	Aciona a Combo
Y	Tiro
↑	Usar elevador
↓	Abaixar-se
↑+Y	Atirar para cima

SÓ DÁ PARA ATIRAR NAS DIAGONAIS QUANDO ROBOCOP ESTÁ PARADO

ACTRAISER 2 / Enix			
Ação-aventura	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Actraiser 2

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Actraiser foi um dos primeiros games a aparecer para Super NES. Sua mistura de RPG com ação tornou-o um clássico. Muita gente ainda suspira ao lembrar a qualidade gráfica e sonora do game. A continuação do jogo não decepciona. Seguindo um estilo ação-aventura, Actraiser 2 tem ótimos gráficos, som maravilhoso e muitos movimentos novos. Um game muito legal. Para quem não tem saco de jogar só Street e pancadarias afins.

A vingança de Tanzra

Treze demônios ligados a Tanzra decidiram se organizar para dominar o mundo. Conseguiram até a ressureição do próprio Tanzra. Você brinca de Deus, como no primeiro *Actraiser*, e tem a missão de impedir que os guerreiros de Tanzra cumpram seu objetivo. Não será fácil, mas alguns novos movimentos o ajudarão na batalha. O pulo duplo é demais: ele dá direito a uma bela planada no ar.

O maior de seus poderes está nas magias. São sete no total. Uma mais maluca que a outra. Apesar de não produzirem um grande estrondo na tela, as magias funcionam. E como! Pássaro de fogo, bola de fogo, raios e outras fazem um belo estrago. Use-as na hora certa. Principalmente para detonar uns chefes chatos.

Actraiser 2 é um game difícil e fascinante. Se você tiver paciência de jogar até pegar as manhas, beleza. Caso contrário, a frustração será enorme. Conselho de amigo: não desista. Este é um daqueles games para não esquecer. Afinal, mistura magia com ação e tem gráficos chapantes. Diversão garantida para quem se amarra em games meio cabeça...

POR DENTRO DAS MAGIAS

Você tem sete magias para detonar inimigos cavernosos. Para acioná-las, carregue seu poder com X ou Y e mande ver. Veja como fazê-las e o efeito que elas produzem. Cada magia corresponde a um movimento, OK?

VOANDO

PARADO

APERTANDO ↓

PLANANDO

COLOCANDO ↑

PULANDO

COM O MORTAL (VOE E APERTE ↓ + Y)

PASSWORDS

Para anotar passwords como esta, basta apertar o botão de tiro no mapa

ITENS

	VIDA EXTRA
	DOIS PONTOS DE ENERGIA
	CINCO PONTOS DE ENERGIA
	DEZ PONTOS DE ENERGIA
	UM PONTO DE MAGIA
	TRÊS PONTOS DE MAGIA
	PONTOS

O MUNDO EM PERIGO

Este mapa representa as sete fases que você precisa transpor para enfrentar Tanzra. Escolha uma e vá em frente.

SUPER NES

FASE 1 INDUSTEN

Uma estranha nuvem causa problemas. Espere cogumelos gigantes, bichos escrotos e outras criaturas simpáticas nesta fase.

O subchefe é uma planta carnívora. Defenda seus tiros com o escudo, pule e dê um mortal depois que ela se requebrar feito doida

A nuvem cresce. Se encostar no canto da tela, um abraço. Use a magia das bolinhas (pra cima) e detone o chefe

FASE 2 BENEFIC

No norte da ilha, esta fase está cheia de água. Detone os demônios sacanas que se escondem na água. A correnteza é forte e sacal. Cuidado para não dançar!

Subchefe. Taturana com tetas? Seria engraçado, mas é complicado. Use a magia das bolas de fogo mais uma vez

O chefe é uma lesma. Fique na plataforma do meio, com o escudo para cima. Ataque o bichano e apenas desvie dos raios

FASE 3 TORTOISE ISLAND

Qualquer semelhança com Atlantis não é mera coincidência! Tortoise foi submersa pelas águas do oceano. Um crustáceo muito louco reina no pedaço.

Peixão sacana. Quando você bate, ele corre. Bata bem de perto para não dançar. Cuidado com os ouriços!!!

O chefe é gigantesco. Pule e desça com a espada no olho dele. Cuidado para não ser congelado!

FASE 4 ALTHERIA

Era uma vez uma rainha ciumenta. Ela achava suas terras muito pequenas. E acabou perdendo tudo. Um castelo submarino com inimigos superchatos é o cardápio desta fase.

Ande rápido para não ser prensado pela parede de ferro. Trucide o punk e prepare-se para o chefe

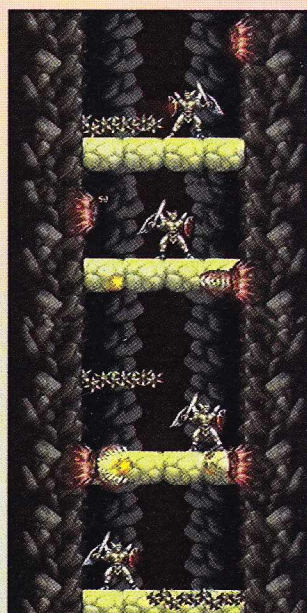
Olha o cara aí! Acerte o meio da estátua. Desvie das caveiras pálidas e do punk cavernoso e mande ver. Dá um trampo...

FASE 5 MODERO

O deserto é cheio de mistérios. Muita gente morreu de fome por aqui. Os esqueletos no chão não negam. Eles querem vingança! Use toda a sua habilidade para não virar um punhado de ossos.

Olhe que vidinha esperta! E, já embaixo, 3 pontos de magia. É o melhor point para encher sua barra de magia

Subchefe. Que urubu chato! Use magia. Depois de detoná-lo, não caia direto. Pegue um item que dá direito a 10 pontos de energia

DESCIDA PARA O CHEFE

Esta descida é legal. Vá detonando os carinhas. Desvie dos espinhos, falô?

Eis o chefe. Dê espadadas nele, desvie ou detone os olhos cadentes e acabe com os bichos que pintam no lado direito

Para acabar com ele, o lance é pular de plataforma em plataforma. Destrua tudo que pintar na sua frente!

A SÉTIMA E ÚLTIMA FASE É O DEATH FIELD, ONDE VOCÊ ENCONTRARÁ O TEMIDO TANZRA. BOA SORTE, GUERREIRO!!!

FASE 6 DEMON'S CAVE

Quem tem medo de cavernas escuras repletas de surpresas? O safado Gluttony mora numa deias. Bem aqui, por sinal. Fase não-recomendável àqueles que sofrem de claustrofobia!

Saca estas teias animais? Então, prepare-se! Os inimigos na caverna são mais animais ainda

Use magia neste chefe monstrengo. Fique à esquerda, só aguardando o cara chegar. Daí, pimba nele!

FATAL FURY 2 / Takara
Luta 1 ou 2 jogadores
12 Mega
GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

Os fãs de jogos de luta repletos de magias podem começar a comemorar. Fatal Fury 2, para Super NES, está infernal! O game, da softwarehouse Takara, mantém alta a credibilidade desta série, que já tem várias versões para Neo Geo, Mega, CD e Super NES. Sem contar a versão pirata para Nintendo. Os gráficos ficaram animais e a jogabilidade boa. Os 12 Mega do game garantem diversão. Se você ainda não tinha decorado os comandos de Joe, Billy e os irmãos Andy e Terry Bogard, prepare-se para mais uma batelada deles! Entram quatro novos lutadores, cada um com sua série de comandos e muita fome de pancadaria! No modo Champion Battle você enfrentará quatro chefões. Eles não podem ser controlados, mas você só passará por eles se conhecer bem as suas manhas!

Os melhores golpes de

TERRY BOGARD

Fogo no chão (magia) – ↓, ↘, → + soco

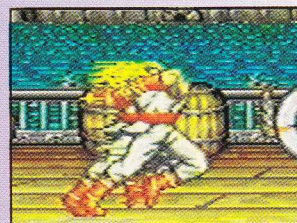
Soco de fogo – ↓, ↙, ← + soco

Golpe mortal (magia) – ↓, ↙, ←, ↙, → e X + B

FIQUE LIGADO: TODOS OS GOLPES MORTAIS SÓ FUNCIONAM QUANDO O MARCADOR DE ENERGIA ESTÁ PISCANDO

ANDY BOGARD

Bola de fogo – ↓, ↙, ← + soco

Guilhotina (giro de braços) – ↓, ↘, → + soco

Cotovelada correndo – ←, ↙, ↓, ↘, → + soco

Golpe mortal (voadora de fogo) – ↓ 2s ↘, → e B + A

JOE HIGASHI

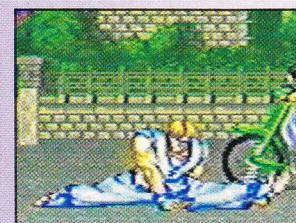
Tufão – ↓, ↘, → + soco

Seqüência de socos – Aperte soco rapidamente

Tiger Kick – ↓, ↘, →, ↗ + chute

Golpe mortal (supertufão) – →, ←, ↙, ↓, ↘, → e X + B

KIM KAPHWAN

Facão – ↓ 2s, ↑ + chute

Espacate – ↓, ↙, ← + chute

Seqüência de chutes na cara – Pule, ↓ + chute

Golpe mortal (chutes e socos) – ↓, ↙, ←, ↙, → e A + B

NO CHAMPION BATTLE, VOCÊ ENFRENTARÁ TODOS OS LUTADORES ANTES DE COMBATER ESTES CHEFÕES

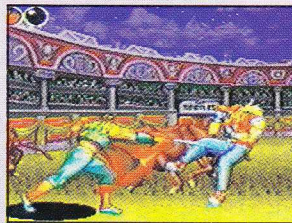
BILLY KANE

Cuidado para não ser detonado pelas engrenagens detrás. Para detonar este chefão, desça porrada e magia sem parar!

AXL HAWK

Cuidado! Você pode ser eletrocutado se encostar nas cordas detrás. Fique longe do chefão e use magia.

LAURENCE BLOOD

Este vilão tem uma espada atrás de sua capa. Cuidado! Os touros também podem chifrar você. Fique esperto!

WOLFGANG KRAUSER

Ele tem magias fortes. Você vai ter de usar toda a sua criatividade para detoná-lo. Movimente-se muito pela tela e use magia.

cada um

As setas direcionais valem com seu lutador à esquerda do adversário

SUPER NES

BIG BEAR

Ombrada – ↙ 2s, → + soco

Esganada – Perto do inimigo, dê um chute forte

Golpe mortal (bafo de fogo) – →, ↘, ↓, ↙, ←, → e X + B

VOCÊ TEM 45 SEGUNDOS PARA DETONAR AS COLUNAS NAS FASES DE BÔNUS

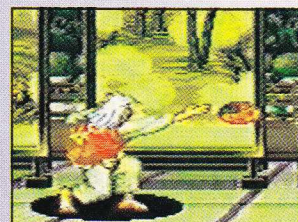
MAI SHIRANUI

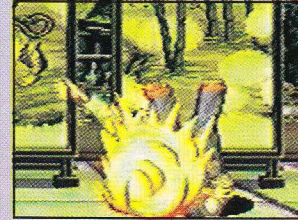
Leque de fogo – ↓, ↙, ← + soco

Leque voador – ↓, ↘, → + soco

Pulo com cotovelada – ←, ↙, ↓, ↘, → + chute

Golpe mortal (cotovelo de fogo) – →, ←, ↙, ↓, ↘, → e B + X

JUBEI YAMADA

Disco (magia) – ← 2s, → + soco

Foguete – Perto do inimigo: ↓ 2s, ↑ + soco

Golpe Mortal (foguete com fogo no chão) – perto do inimigo, ↙ 2s, ↓, ↘ e B + X

CHENG SINZAN

Barrigada – ↓ 2s, ↑ + soco

Virar bola – ← 2s, → + chute

Golpe mortal (bolinha elétrica) – ↙ 2s, ↓, ↘ e B + X

COMANDOS

Y	Soco fraco	L	Ataque forte
X	Soco forte	R	Muda o lugar do lutador na tela (mais para o fundo ou perto)
B	Chute fraco		
A	Chute forte	←, ←	Aperte rapidamente para fugir do inimigo

YOSHI'S SAFARI / Nintendo			
Tiro		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Yoshi, o dino de estimação de Mario, reapareceu. Mas desta vez é ele quem estrela o jogo. Yoshi's Safari é um game de tiro bem legal, que está pintando nas lojas num lançamento da Playtronic. Perfeito para detonar com a bazuca Super Scope.

Fácil e divertido

O lance é o seguinte: você sobe nas costas de Yoshi e sai dando tiros em doze fases diferentes, mas todas com os típicos gráficos fofinhos dos jogos de Mario Bros. Cada fase tem chefes, subchefes e itens especiais. Para acertar os adversários, você precisa apontar a bazuca para a tela da TV ficando de olho na mira. A cada chefe detonado, você ganha um lindo diamante. Se você gosta de debulhar games com a bazuca, *Yoshi's Safari* é diversão garantida. Confira!

Em todas as fases pintam bifurcações: atire na porteira para abrir o caminho desejado. Os da direita são mais fáceis

Para detonar este chefe, atire na bola que está nas costas do bicho

Tome muito cuidado para não acertar a nuca de Yoshi, pois você perde energia e munição à toa

Quando pintar buracos no caminho, salte sobre as setas para pegar mais impulso

Mande chumbo neste sapão e principalmente na criaturinha que sai da cartola

Atire no relógio para pegá-lo e atire de novo para usá-lo

Para conseguir os itens, atire nos pontos de interrogação flutuantes.

ITENS

Item	Efeito
Flor	Duplica seu marcador de munição (POWER)
Estrela	Invencibilidade temporária
Cogumelo verde	Vale uma vida extra
Cogumelo vermelho	Recarrega sua energia
Relógio	Aumenta o seu tempo para completar a fase

COMANDOS

Dá pra jogar Yoshi's Safari de duas maneiras: só com a Super Scope ou com a Super Scope mais um joystick. Neste último caso, são necessárias duas pessoas: uma atira e a outra comanda o Yoshi.

START da pistola	Atirar
TURBO	Dar tiros contínuos
CURSOR ou A do joystick	Pular
Direcional	Movimentar o Yoshi

THE DUEL TEST DRIVER 2

Carro personalizado – Que tal pilotar um carro preparado exclusivamente para você, com tudo acertado a seu gosto? É só começar um jogo novo, escolher o carro e começar a corrida. Antes da largada, aperte L e R no joystick 2 até que apareça a tela de personalização do carro (Costumized Car). Aí configure seu carro: câmbio, aceleração, aderência, potência e aerodinâmica. Você também poderá pular por cima dos carros num engarrafamento: basta apertar o botão A em alta velocidade.

POCKY & ROCKY

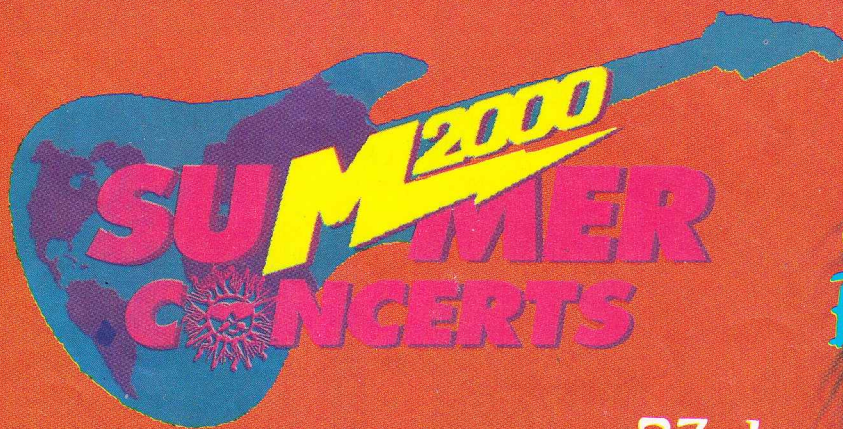
Seleção de fases – Se os seus Continues acabaram, você poderá iniciar o jogo na fase que quiser usando este truque: segure X e Y, quando você estiver na tela de seleção de personagens. Daí aperte o botão A quatro vezes, B quatro vezes, A + B quatro vezes e, no final, Start. Escolha a fase na tela e aperte Start para começar a jogar.

SUPER BOMBERMAN

MicroBomberman – Esta password muito louca permitirá que você jogue com um pequeno bomberman – mas bote pequeno nisso! Coloque 5656 no início do jogo e você verá como tamanho realmente não é documento. Os anõezinhos detonam!

Teste de som – Para ouvir os sons do game, primeiro ligue um acessório Multipad no seu Super NES. Insira um joystick na quinta entrada do seu Multipad e ligue o Game Pad. No joystick 5, aperte R e conseguirá o teste de som.

MEGASHOW MAIS QUENTE DESTE SUMMER.

8 Janeiro e 5 Fevereiro SANTOS

9 Janeiro e 6 Fevereiro BARRA

21 Janeiro CAPÃO DA CANOA

23 Janeiro SANTA CATARINA

Para um megashow assim, uma superprodução será montada:

PALCO - uma das maiores estruturas já montadas em todo o mundo para shows a beira mar.

SOM - 200 mil watts de som com tecnologia de última geração.

LUZ - 600 mil watts de iluminação, divididos em mais de 500 refletores e canhões.

TELÕES-2 telões de alta definição para ninguém perder um minuto sequer.

E, é claro, as novas bandas que vão incendiar o **M2000 Summer Concerts** : CHAKA DEMUS and PLIERS, INNER CIRCLE, ROBIN S. , FITO PAEZ, Mr. BIG, ROLLINS BAND, LEMONHEADS, GABRIEL - O Pensador, SKANK, DEBORAH BLANDO, Dr. SIN, CHICO SCIENCE, OS RAIMUNDOS, CIDADÃO QUEM, OS MULHERES QUE DIZEM SIM.

E tudo isso é na faixa!

Então, vá já garantindo o seu lugar ao sol. Afinal, nas praias do **M2000 Summer Concerts** todos os que forem, verão!

realização: DC SET PROMOÇÕES

promoção: 89 A RÁDIO ROCK ESTADÃO É muito mais jornal. jornal da tarde CADA DIA MAIS SURPREENDENTE

apoio:

AS SETAS INDICAM O CAMINHO PARA OS CHEFES

DEZ FASES PARA EXTERMINAR

Se você gosta de filmes de ação e curtiu Robocop *e* Exterminador do Futuro, *precisa conferir este game da Virgin, que juntou tudo numa história só, com ação, tiros e sangue pra todo lado. Você encarna o policial cibernético e sai detonando tudo. Os chefes são dos dois filmes e, o último, é o computador da Skynet. A versão para Mega é tão sangrenta que lembra* Mortal Kombat *e os efeitos sonoros ficaram tão bem feitos que alguns barulhos dão até nojo.*

Ilustração Eletrônica: Tadeu C. Pereira/Ação Games

VERSÕES DIFERENTES

As versões para Mega e SNES são bem parecidas e ambas têm gráficos legais. A diferença, no Mega, é que você joga muito mais depressa, os inimigos caem fácil e espirram sangue pra todo lado. A de SNES não traz sangue (de novo?), mas tem desafio maior e dá passwords. Como nós já estamos dando onde descolar 99 vidas no Mega, você não tem do que reclamar. Vá em frente e... FIRE !!!

FASE 1

Atire sempre nas janelas, de onde pintam inimigos bombas, granadas e itens da hora.

No topo deste edifício, pegue esta arma mais poderosa

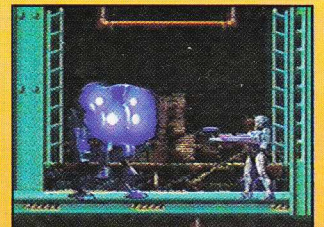
Pegue carona nas cordas e saia de rolê

Chefe - Fique atirando na frente, descarregando uma arma poderosa

FASE 3

Para não entrar em encrenca, dê preferência para os tiros teleguiados, OK?

Acerte as lâmpadas e fature altos itens

Passagem secreta: pule nos canos vermelhos e correntes para pegar vidas extras

Chefe - Ih! Este robô inimigo se movimenta como uma galinha, mas é perigoso. Fique ligado!

FASE 2

99 VIDAS

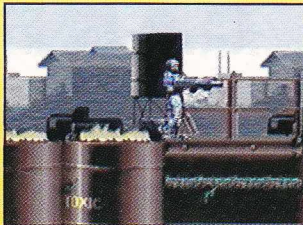
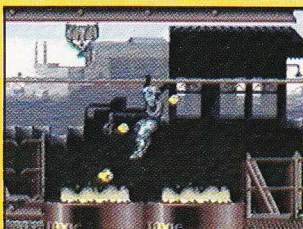
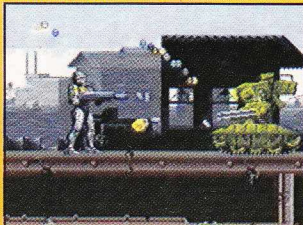
UAU! Descolamos uma superdica para você acumular até 99 vidas! Confira como encontrar a sala secreta e colocar suas mãos nas vidinhas. Ah, aproveite esta fase para conseguir aquela arma que você tanto queria.

Suba a escada e liberte o refém...

...pegue carona na corda e entre por trás do edifício...

MEGA

FASE 4

Sem mistério. É só continuar dando prioridade para os tiros teleguiados.

Não caia nos latões com ácido, senão você perde mais uma vida

Para passar na boa entre estas latas e canhões, pule na corda e depois para cima de novo: pegue um escudo

Chefe - Este tanque usa lança-chamas. Acerte primeiro a arma, depois o tronco e as rodas

NA SALA SECRETA, ATIRE NAS ARMAS DO TETO PARA ACHAR MAIS UMA VIDA E ARMAS

... pule um obstáculo invisível e aperte ↑ no final. Pronto! Você achou uma sala secreta onde dá pra acumular até 99 vidas

FASE 5

Mais uma tela secreta. Pule na parede do começo da fase (atrás de você) e vá em frente.

Fase secreta: encha o marcador de armas, vidas extras e pontos, atirando nas tevês

Chefe - Oh, não! É o robô-galinha outra vez! Fique atirando na arma dele. Quando ela cair no chão, pegue-a e use-a para chumbar a cabeça e o corpo deste chefe

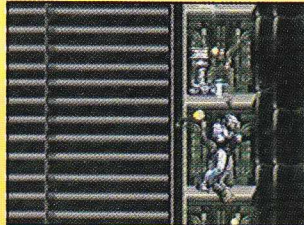
FASE 6

Neste trecho da aventura, tome cuidado para não cair nos buracos de fogo.

Para não se machucar feio neste buraco, espere as pedras caírem do teto

Chefe - É um Terminator fortão! Use o laser branco nele

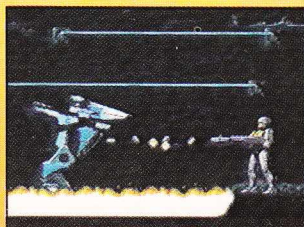
FASE 7

Use as barras para se proteger dos ataques inimigos. Fique esperto, meu chapa!

Suba estes degraus e recarregue seu marcador de energia

Pule de plataforma em plataforma para pegar algumas vidas extras

Chefe - Outro Terminator. Ele controla uma baita metranca. Use uma arma bastante forte

FASE 8

Nesta fase, pintam os Exterminadores vermelhos, que demoram mais para morrer.

Do cipó, atire no chefe. Mas não caia nas chamas!!!

FASE 9

Nada demais nesta fase. Continue detonando os Exterminadores e os canhões.

Chefe - É um Exterminador com metranca again! Mande chumbo pesado

FASE 10

A última fase é a mais hardcore. Os inimigos jogam tudo em você. Vá a milhão!

Chefe - Um crânio gigante de Terminator, que lança bombas teleguiadas e cápsulas

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR / Virgin

Ação — 1 jogador

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

AS MELHORES ARMAS SÃO AS DE TIROS TELEGUIADOS E AS DE LASER VERMELHO OU BRANCO

COMANDOS	
A	Seleciona armas
B	Tiro
C	Pulo

ESTE GAME TEM TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE: WIMPY (FÁCIL), NORMAL (MÉDIO), KILLER (DIFÍCIL)

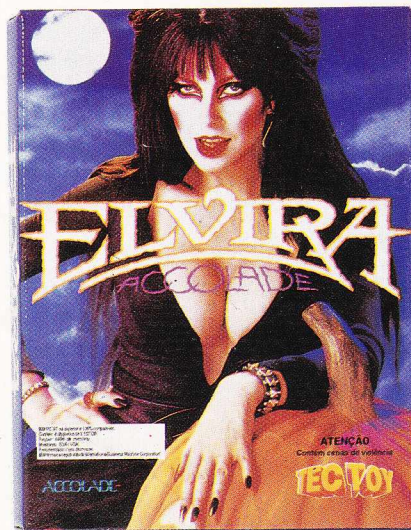
COMPUTADO
PARA AS PESSOA
DE ESQUIAR, AN
E GUIAR CARRO

Quando você comprou o seu computador estava interessado em tornar a vida mais fácil. Mas, pensar só em trabalho dá úlcera. Que tal se você e seu PC saíssem um pouco das rotinas e subrotinas para dar uma voltinha a 300 Km/h ou, quem sabe, caçar alguns fantasmas num castelo medieval? Isso é só uma amostra da emoção dos novos PC Games

OR EXISTE
S TEREM TEMPO
DAR DE CAIAQUE
S DE CORRIDA.

da Tec Toy. Ainda tem esportes de inverno, de verão e até uma misteriosa aventura espacial. São 6 novos títulos que vão explorar ao máximo a capacidade do seu equipamento, com gráficos e efeitos incríveis. Conheça os novos PC Games Tec Toy e ponha seu computador para trabalhar enquanto você se diverte.

TEC TOY

FOX

FORMULA ONE

Arriba! Arriba! Andale! Andale! É hora de arrepiar na velocidade! As softwarehouses Tengen e Domark lançaram para Mega Drive o radical Formula One*: um jogo de 8 Mega com sons e gráficos legais. Como o game é para até dois jogadores, dá pra você desafiar aquele seu amigo que gosta de contar vantagem. Você corre contra os 15 maiores pilotos do mundo e vai ser o único brasileiro no jogo, já que, inexplicavelmente, Senna não foi incluído no campeonato. Por isso, pise fundo no acelerador e mostre que nem no videogame Prost e Schumacher terão folga dos pilotos brasileiros!*

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA: TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Escolha e turbine

O game tem doze pistas diferentes, contra as dezesseis dos campeonatos reais de F-1. A seqüência e o número de GPs num campeonato podem ser mudados a gosto. Você pode escolher entre um carro normal ou turbo, que é mais veloz e difícil de controlar; câmbio automático ou manual; pneus moles, médios ou duros e três alturas para os aerofólios traseiros. Um bom desempenho no campeonato depende, em grande parte, de um acerto correto de seu carro para cada tipo de pista. O game tem boa jogabilidade, embora os comandos às vezes falhem nas horas mais inoportunas. Há algumas coisas surrealistas: na maioria das curvas, se você entrar no maior pau, sem diminuir a marcha, não acontece nada! Mas o jogo é divertido e, também, não é nenhuma moleza!

COMANDOS
A - Acelera
B - Freia
C - Troca pneu no box
↑ ou ↓ - Aumenta ou diminui a marcha no controle manual

NO OPTIONS, VOCÊ ESCOLHE ENTRE ARCADE, CORRIDA (MAIS REALISTA E DIFÍCIL) TURBO OU NORMAL, PARA APENAS UM JOGADOR, TRAINING E CHAMPIONSHIP

A tela fica dividida em duas para um racha entre dois jogadores ou contra o computador

O carro normal é maior que o de turbo e mais fácil de dirigir...

...no turbo, você tem melhor visão da pista e o carro se agarra mais ao chão

Quando a tela indicar "Pit in", você tem até uma volta para entrar no box ou cai fora! A placa acima indica a entrada dos boxes

Escolha entre as 12 pistas do campeonato com o Direcional, A e Start. Se você errar numa escolha, use C para apagá-la

Diminua a velocidade e freie no lugar certo. Aperte C para escolher novos pneus

No início de cada GP, você escolhe a altura do aerofólio, câmbio automático ou manual e pneus

BRAM STOKER'S DRACULA / Psygnosis e Sony Imagesoft

Ação 1 jogador

BRAM STOKER'S Dracula

Este lançamento está um tanto atrasado, mas ainda válido. Seis meses após ser lançado para SNES, Bram Stoker's Dracula *pinta para o Mega Drive, simplesmente igualzinho ao Drácula da Nintendo: um jogo de aventura legalzinho, mas que tem muito pouco do badalado filme de Francis Ford Coppola. O lance do game é percorrer fases que são quase labirintos, detonando criaturas medonhas e coletando armas e itens da hora. Sua missão é acabar com Drácula.*

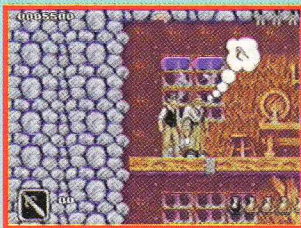
ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

DESAFIO GOIABA

Bram Stoker's Dracula tem um desafio bem goiabinha! Os chefes das fases são decepcionantes: morrem com muita facilidade. Em todas as fases, você precisa encontrar a saída. Mas é bico: uma setinha fica o tempo todo no alto da tela, indicando o caminho da rua. Moleza... O som é bastante interessante. Enfim, o game pode agradar os fãs de jogos de ação, exceto os mais exigentes. Confira!

ITENS

Item		Item	
	Vida extra		Faz um baita estrago
	Recarrega energia		Arma de pouco alcance
	Dá tiros fortes		Dá tiros fracos

ESTE GAME TEM TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE: TRAINER, NORMAL E HARD. DÁ PRA ESCOLHER VIDAS (TRÊS A SEIS) E ENERGIA (TRÊS A CINCO)

Em todas as fases, encontre o médico de chapéu e sobretudo: ele te diz qual arma está disponível na tela em que você está

Na fase 2, pegue a pérola das garras da estátua para abrir uma passagem secreta no último andar desta tela

Ainda na fase 2, pule nesta parede e encontre a passagem secreta que vai dar num item que recarrega sua energia

Quando as três vampiras aparecerem, saia correndo a milhão. Mas tome cuidado com os buracos. Caiu, tchau!

Chefe da fase 2 - É o Drácula velho, que solta um brilho antes de mandar um terrível raio. Pule e bata!

Na fase 3, dê uma espadada na corda deste peso...

... para abrir esta passagem no solo do primeiro andar. Aí, pule do primeiro balde até a parede, onde há outra passagem secreta que vai dar numa vida extra

Chefe da fase 3 - Fique no canto esquerdo para detonar este Drácula de cartola

Acerte um golpe nesta alavanca da quarta fase e abra outra passagem secreta

COMANDOS

A	Dar espadada
B	Pular
C	Usar outras armas
↑	Entrar em portas
↓	Pegar item

SUGESTÃO: JOGUE COM QUATRO VIDAS E CINCO PONTOS DE ENERGIA

I R R E S I

SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO. As chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo, a chave seletora de slow-motion e design ergonomico, com total encaixe para as mãos, fazem do SUPER PRO o joystick mais completo e irresistível do mercado. A galera que se cuide.

COMPATÍVEL COM:
SUPER NES*/ SUPER FAMICOM*

SUPER PRO - 2

Se o seu Mega Drive falasse, ele pediria o SUPER PRO - 2. Além dos controles originais, o SUPER PRO - 2 tem botão de disparo A+B; 2 botões laterais programáveis em A,B ou C; 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C; além da exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos. Tem também chave seletora de slow-motion e botão pause.*

COMPATÍVEL COM:
MEGA DRIVE*

STÍVEL

SUPER PRO-3

Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos "combates" fora de casa. Afinal, prá você provar que é o melhor, precisa ter confiança. Amigo é prá essas coisas! Botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada com chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, botões laterais de L e R chave seletora de slow-motion e exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4). É só programar e sair debulhando.

COMPATÍVEL COM: PHANTON SYSTEM* HI TOP GAME* TOP SYSTEM* TURBO GAME*TOP GAME* VG9000/VG8000*DYNAVISION II E III*HANDYVISION*.

SUPER PRO-8

Debulhador de games. Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, que facilitam o acionamento conjunto (A + B); botões laterais L e R; chave seletora de slow-motion e design ergonomico com total encaixe para as mãos, que permite o acionamento de todos os comandos simultaneamente.

COMPATÍVEL COM: SUPER PRO-8* NES*

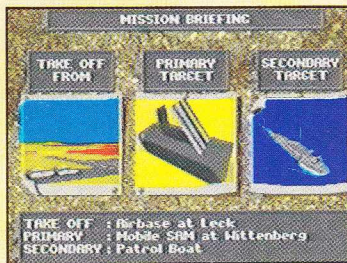
Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

Simuladores são o maior barato. Mas desde que tenham uma boa definição de imagem para que o piloto saiba onde seu avião se encontra no jogo. Não é isto o que acontece em F 15 – Strike Eagle II, um game da MicroProse para Mega Drive que deixará você mais perdido que cachorro em dia de mudança. As imagens têm uma definição horrível e, em certos momentos, não aparece nada na tela que dê indicação de movimento do avião. É uma absoluta falta de detalhes! Mas se você gosta de desafios, finja que foi atingido por um gás venenoso e que não consegue ver direito! Só assim para curtir!

O game é para um jogador e tem quatro níveis de dificuldade: Rookie (fácil), Pilot (um desafio "mais realista"), Veteran (para quem quer jogo sério) e Ace (para quem é fera). Você pode escolher o local das batalhas – entre Líbia, Golfo Pérsico, Vietnã, Oriente Médio, Europa ou União Soviética – ou seguir a seqüência natural do jogo. Ao final de cada fase, você ganha uma password.

No painel de controle, além de se localizar no mapa, você vê seus mísseis e bombas; no centro, a sua posição; à direita, que inimigo enfrentará

Antes de cada batalha, você recebe uma missão mostrando os alvos principais e secundários e sugerindo rotas diferentes de ataque

Você combate contra velhos inimigos dos EUA – URSS (Nordkapp), Vietnã e Europa – e alguns recentes – Iraque, Líbia e Oriente Médio

Se você é atingido, a tela treme. Quando o avião dá um lupe, desaparecem todas as imagens

COMANDOS	
A	Seleciona/muda o alvo
B	Seleciona a arma
C	Atira
Direcional	Orienta o avião

Nigel é um gnomo que vive na floresta. Depois de um ano de trabalho árduo, tudo o que ele quer é gozar de suas férias. Seus planos mudam quando surge a possibilidade de encontrar o valioso tesouro perdido do Rei Nole. Como gnomos são loucos por tesouros, Nigel não recusa a oportunidade de descolar muitas moedas de ouro.

Landstalker é um RPG muito legal. Tem 16 Mega e permite a gravação de até quatro partidas diferentes. Os gráficos seguem o padrão RPG, mas contam com um colorido raramente encontrado nos jogos do gênero. O som é uma grata surpresa: não incomoda. Entre no universo mágico deste game que a Tec Toy lançou no Natal. E não se esqueça: o importante é vasculhar todos os cantos da tela. Boa aventura, gnomo!

Que trabalhador! Nigel recebe sua recompensa por ter descolado a Estátua de Jypta. E fica sabendo do tesouro do Rei Nole. Encrenca à vista!

Troque uma idéia com a galera para ficar sabendo de informações importantes. É só apertar A ou C para ouvir o que eles têm a dizer

Os baús escondem itens no seu interior. Fique na frente da arca e aperte A ou C para descobrir o que existe lá dentro

Surpresa! Ao pisar nestes bloquinhos de alfafa, uma enorme bola de ferro virá atrás de você. Vá em frente e caia. Uma carona numa jangada o aguarda

COMANDOS	
A	Arma/conversa
B	Pulo
C	Arma/conversa
START	Acessa tela de itens

LANDSTALKER/Sega
RPG — 1 jogador
16 Mega — Lançamento Tec Toy
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

STELLAR-FIRE

No ano 2206, o sistema de defesa da Terra foi desmantelado pelo Império Draxon. A única salvação para a humanidade é destruir o planeta sede dos extraterrestres, Arctura, uma fortaleza estelar. Você comandava uma expedição militar terrestre para Arctura, mas ficou sozinho. A Terra depende de você!

Som legal, gráficos fracos

Stellar-Fire é ficção-científica pura, com a apresentação cheia de efeitos especiais e som animal. Mas os gráficos deixam a desejar. Seu objetivo no jogo é descolar diamantes gigantes, detonando os chefões de cada fase. No radar (centro do painel), siga o arco para chegar ao chefe.

No centro do painel fica o radar; à esquerda, o número de suas bombas; à direita, o marcador de energia

Chefão – Você terá de destruir este diamante gigante para pintar o chefão, um dinossauro metálico...

... Ataque-o de longe. Enquanto ele estiver em pé os seus tiros não te atingirão. Fuja quando ele se agachar

COMANDOS	
A	Tiro grosso
B	Laser
C	Bombas
↑	Acelera
↓	Freia

WILLY BEAMISH

THE ADVENTURE OF WILLY BEAMISH / Dynamix			
Aventura	Sega CD		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Se você já curtiu este game em computador e está afim de encarar um CD, tudo bem. Mas não vá com muita sede ao pote. The Adventure of Willy Beamish para Sega CD está igual à versão original para computador, mas a resposta aos comandos ficou de amargar: demora um tempão. Não bastasse isso, você precisa manjar um bocado de inglês para poder jogar.

Willy é um game-maníaco que precisa descolar uma grana para participar deum cam-peonato da Nintari (sacou o nome?) e se mete em mil aventuras. Em cada uma, você deve acertar as respostas e escolher os itens certos para que a história role. Você escolhe tudo com o Direcional e aperta o Botão A para confirmar. Atenção com o termômetro de traquinagens: só boas ações baixam a temperatura e evitam o Game Over.

Na Tela de Restore Game, escolha YES para continuar de onde parou e NO para começar um jogo novo

Esta é uma tela típica do game. Se não souber inglês, você dança bonito

Que quarto zoneado! Tá vendo essa TV no cantinho. Coloque o cursor nela para jogar um game esperto

SHINOBI III

Shurikins infinitos - Como na primeira versão, aí vai a esperada dica de shurikins, agora para o segundo jogo (lançado no Brasil como Shinobi III). Na tela de Options, vá até o comando S.E. e assinale "Shurikin" no som. Aí, volte e fixe em 00 o número de shurikins no jogo e fique aguardando até aparecer o sinal de shurikins ilimitados.

Invencibilidade - No Options, escolha "Music" e ponha para tocar, com o botão B, as seguintes músicas, na ordem certa: He Runs, Japonesque, Shinobi Walk, Sakura e Getufu. Saia da opção e inicie o jogo, agora com invencibilidade contra todos os inimigos.

JURASSIC PARK

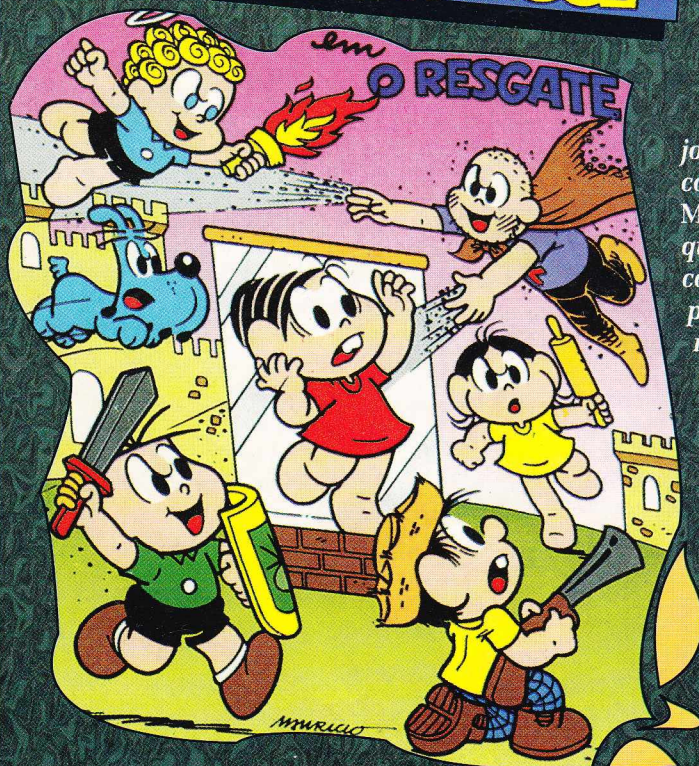
Passwords - Aí vão as senhas para o Nível Normal do game, para jogar com o Dr. Grant e Raptor:

Dr. Grant
1 - 0RJTRMA6
2 - 277166R0
3 - 4BFP64V0
4 - 64DHCDEF
5 - 85BGLNTH
6 - AH745EJC
7 - C7UBL67U

Raptor
1 - G21G0025
2 - I21G0027
3 - K21G0029
4 - M21G002B
5 - O21G002D

CD SILPHEED

Teste de voz secreto - Qualquer coisa que pinta para o Silpheed vale a pena, você não acha? Então cheque esta dica: na tela do título, escolha Option com o joystick 1. Aí, aperte A, B e C no joystick 2 e Start no joystick 1. Você conseguirá um teste de voz mais completo que o normal, com todas as vozes do jogo.

TURMA DA MÔNICA em O RESGATE

TURMA DA MÔNICA em O RESGATE / Tec Toy

Aventura | 2 Mega | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Até que enfim, pintou um jogo legal com Cebolinha e companhia. É a Turma da Mônica em O Resgate. E já que demorou, o game veio com um desafio cabeludo, pra você ficar horas e horas rachando a cuca. Desta vez, o vilão do primeiro game, o capitão Feio, aparece. A estrutura e os cenários são os mesmos de Wonder Boy 2. Mônica e companhia ainda esperam o dia em que vão lançar um game exclusivo, só deles. Enquanto ele não vem, aproveite! Mônica, Cebolinha, Bidu, Anjinho e turma são sempre bem-vindos!

Oh não, Mônica raptada!

A História do game é simples: Mônica é raptada e enfeitiçada pelo Capitão Feio. E toda a turma se reveza para libertá-la. O objetivo no game é conseguir a Cruz de Salamandra: só ela libertará Mônica da magia que a aprisiona. Por toda parte há lojas e hospitais, onde você pode comprar armas ou restabelecer sua energia. Para isso, é preciso detonar os vilões para juntar dinheiro e encontrar os sete baús de tesouro escondidos.

No final de cada fase, aparece um dragão-chefe. Quando você o derrota, um monte de ouro aparece. Pegue todo o ouro que puder, antes que uma chama voadora encoste em você. A chama te transformará num outro personagem, com novas armas e poderes, para encarar outra fase.

ITENS

	Você só conseguirá resgatar Mônica se encontrar este item
	Aumenta sua barra de vida em um coração
	Restaura parte da vida
	Restaura totalmente a vida
	Abrem as portas com fechaduras
	Se você tiver poucas, não poderá comprar itens ou armas na loja
	Restaura completamente as vidas, quando o marcador estiver a zero.

ARMAS

	Esta espada permite que você esmigalhe alguns tipos de pedras
	Em alguns lugares, esta arma cria blocos de pedra. Essencial no final do jogo
	Avança contra qualquer inimigo, fazendo um estrago
	Dispara para cima, abatendo quem estiver lá
	Danifica todos os inimigos na tela
	Vai e volta detonando
	Tufãozinho para detonar os inimigos. Ricocheteia depois de atingi-los
	Várias armas aumentam sua vida, dão invulnerabilidade e ajudam a pegar itens e poderes

FASES E PASSWORDS

As fases correspondem a cada personagem do jogo. Se você desejar, pule as fases usando estas passwords, que também lhe darão um monte de itens.

CHICO BENTO – 3 Corações, 2 Diamantes e $ 1.150 – 2CKF7HL8GOPH2L

BIDU – 4 Corações, 36 Diamantes e $ 5.120 – 6CVFPKL8UDFA7O

CEBOLINHA – 5 Corações, 49 Diamantes e $ 2.816 – CL5M554B3BA731

MAGALI – 6 Corações, 99 Diamantes e $ 2.048 – KXGWPT4FE6JA6C

ANJINHO – 7 Corações, 99 Diamantes e $ 2.304 – 9JC7YHTXN5EHVL

COMANDOS

Direcional – Seleciona objetos na Tela de Opções/Movimenta o personagem

↓ – Para agachar-se

↑ – Para abrir portas

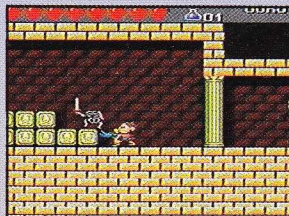
BOTÃO 1 – Ataque/Retorna ao jogo quando na Tela de Opções

BOTÃO 2 – Pula/Confirma uma seleção do Direcional

↓ + BOTÃO 2 – Dispara arma especial

↓ + BOTÃO 1 – Para disparar agachado

FASE DA MÔNICA

Vá à direita e caia até o nível das caveiras no poço. Ande para a esquerda e entre na porta no fim do corredor para enfrentar o Dragão.

As caveiras pulam por cima de você para te atacar pelas costas. Cuidado!

Chefão – Espere no canto esquerdo da tela até o dragão chegar. Corra, salte e acerte-o no nariz, fugindo em seguida. Repita tudo até detoná-lo...

... e surgirem muitas moedas e uma chama azul. Pegue todo o ouro antes de a chama te tocar para virar o Chico Bento

De volta ao corredor, vá à direita para detonar o monstro e ganhar a chave da porta

Espere os blocos caírem e formarem uma escada para você subir até o Castelo

FASE DO CHICO BENTO

Você voltará para esta cidade durante todo o jogo. Ela é ponto de saída de todas as fases. Entre na primeira porta com janela e pegue uma Password

De volta à cidade, entre na terceira porta (embaixo da torre) e desça o fosso para pegar um Coração no baú

Na segunda porta (embaixo da loja), você entrará no esgoto e sairá num cenário marítimo.

Pule de ilha em ilha até chegar ao castelo. Não caia na água! Você entrará numa área subaquática difícil para Chico Bento

Os caranguejos pentelhos só são detonados quando você atira agachado

No Castelo, pegue a chave no baú atrás da porta e volte à cidade. Agora você pode entrar na porta do segundo andar da torre

Suba até a tela dos cáctus e ande para a esquerda. Detone os bichos verdes com dois tiros e barre o fogo dos girassóis com seus tiros. Cuidado com as bombas dos poços!

Na primeira cova da Formiga-leão de fogo, desça o poço e, à esquerda, entre numa porta para pegar itens num baú

No mesmo poço, pule no trampolim e suba a pirâmide até a porta da Esfinge. Pegue o Coração no baú

Para conseguir muito dinheiro, entre e saia da tela da Esfinge, detonando o Ciclope a cada vez

Volte dentro da pirâmide até os dois vãos: desça o da direita. A porta à esquerda é um hospital – restaure sua energia.

No topo da pirâmide, abra a porta e siga à esquerda até o final. Desça e continue à esquerda. Passe as três esfinges de ouro e enfrente o Dragão Múmia

Chefão – Espere na esquerda da tela o dragão vir te atacar. Quando ele chegar perto, acerte-o no nariz...

...e fique embaixo dele quando ele subir, para não ser atingido pelos tiros. Você se transformará em Bidu depois de derrotá-lo

TIPOS DE PORTAS

SEM JANELA
Abrem as novas áreas do jogo ou salas com baús de tesouro

COM JANELA
Quando abertas, você pode comprar armas e itens, ou receber uma Password

COM FECHADURA
Você precisará de uma chave cada vez que for abrir uma delas

MEGA MAN VI / Capcom			
Ação			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

O robô que fez a fama do Nintendo está de volta. Desta vez, ele veio disfarçado como Mr. X, um enigmático senhor que organiza um torneio entre os oito robôs mais poderosos do mundo para decidir qual o mais forte deles. Só que o torneio não rola: Mr. X se apodera dos robôs para dominar o mundo. Mega Man é a única salvação!

Você pode jogar os oito estágios do game na ordem que quiser. Qualquer chefão pode ser detonado com armas comuns. Recolha as armas dos chefes que derrotar para melhorar seu arsenal. Confira este Demo com as novidades da sexta versão de Mega Man. Animal!!!

NOVOS PODERES

O cachorro Rush, fiel companheiro de nosso herói, dá dois novos poderes a Mega Man

RUSH POWER – Para arrebentar paredes, barreiras, encontrar vários Power-Ups e passagens secretas

RUSH JET – O jatinho de Mega Man. Mega Man pode voar para o alto da tela ou fugir do perigo

DETONE OS VILÕES NESTA SEQÜÊNCIA PARA ENFRENTRAR OS CHEFÕES COM AS ARMAS DOS INIMIGOS JÁ DERROTADOS

1 FLAME MAN – Flame Blast/Rush Power

2 BLIZZARD MAN – Blizzard Attack

3 PLANT MAN – Plant Barrier/Rush Jet

4 TOMAHAWK MAN – Silver Tomahawk

5 YAMATO MAN – Yamato Spear

6 KNIGHT MAN – Knight Crush

7 CENTAUR MAN – Centaur Flash

8 WIND MAN – Wind Storm

TOMAHAWK MAN

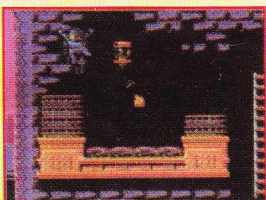
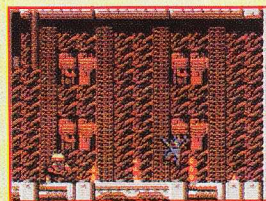
Para ter o passarinho Beat do seu lado, você precisa combater quatro chefões, começando pelo Tomahawk Man. Quebre barris para obter energia.

Voe até a escada com o Rush Jet e, no topo, voe para a direita e pegue muitos itens

Use Rush Power para quebrar o bloco e suba a escada até uma sala secreta. Protoman vai lhe dar um presente misterioso

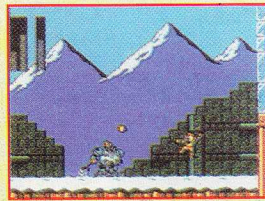
Chefão – Usando a Plant Barrier, escorregue para baixo dos Tomahawks que vierem voando. Não desperdice esta arma poderosíssima!

FLAME MAN
O HOMEM-FOGO

A fase é repleta de labaredas. Fique longe dos poços de fogo e use o Mega Buster contra os inimigos.

Esta máquina vermelha joga bolas de fogo nas lagoas inflamáveis! Saia fora

Chefão – Pule sobre as bolas de fogo que ele lança. Quando aparecerem colunas de fogo, pule e caia entre duas delas. Espere que baixem

BLIZZARD MAN
O HOMEM-GELO

Muito gelo e neve. Abra caminho através do gelo com a arma de Flame Man e o Rush Power para ganhar itens.

Não economize Mega Busters para acabar com o polvo. Ele atira mísseis e cubos de gelo

Chefão – Vá para a direita da tela e atire com o Flame Blast até ele virar uma bola de neve e vir pegar você. Pule-o e desvie de seus tiros

PLANT MAN
O HOMEM-PLANTA

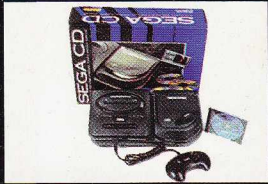
A fase é plana, mas não se iluda: vai ser dureza enfrentar os inimigos sacanas que atacam de todos os lados.

Enfrente o minichefe duas vezes. Pule e mire os olhos. Perto dele, dê tiros rápidos

Chefão – Pule seu ataque de planta e atire com o Blizzard Attack, fugindo em seguida. Plant Man ficará sem saber se ataca ou foge!

EM BREVE MAIS DICAS E FASES DE MEGA MAN 6

SUPERPROMOÇÃO

REVISTA AÇÃO GAMES

VOCÊ PODE GANHAR UM SEGA CD E MUITOS OUTROS PRÊMIOS COM SEU PERSONAGEM FAVORITO!

COMO PARTICIPAR

Você joga o STREET FIGHTER II, escolhe seu personagem preferido e fala sobre ele de uma forma bem legal e criativa. As frases mais chocantes vão faturar prêmios incríveis:

1º LUGAR - Um SEGA CD + um MEGA DRIVE III + uma CAMISETA e um BONÉ - 2º LUGAR - Um MEGA DRIVE III + uma CAMISETA e um BONÉ

3º LUGAR - Um GAME GEAR + 1 MÓDULO DE TV + uma CAMISETA e um BONÉ - E MAIS: PRÊMIOS INCRÍVEIS ATÉ O 10º LUGAR

NÃO PERCA TEMPO! VOCÊ TEM ATÉ 31/01/94 PARA PROVAR QUE É FERA!!!

REGULAMENTO

A promoção "STREET FIGHTER II" é um concurso artístico-cultural, promovido pela TEC TOY, com apoio da revista AÇÃO GAMES, aberto à participação de qualquer pessoa residente em território nacional.

Para participar, o leitor terá que criar uma frase sobre o seu personagem preferido no jogo *Street Fighter II* e enviá-la para : EDITORA AZUL S.A.- PROMOÇÃO STREET FIGHTER II - AV. DAS NAÇÕES UNIDAS,5777, 4º ANDAR - CEP 05479-900 - SÃO PAULO - SP, até o dia31/01/94, valendo a data de postagem.

O leitor poderá concorrer com quantas frases quiser, mas apenas uma poderá ser premiada.

Cada frase deverá vir acompanhada do nome, endereço completo (CEP, cidade, estado) e telefone para contato.

A comissão julgadora, composta por profissionais qualificados, levará em conta a originalidade e a criatividade de cada frase concorrente, sendo sua decisão soberana e irrecorrível.

O resultado desta promoção será divulgado na edição nº 54 da revista AÇÃO GAMES,nas bancas em março/94.

Pela cessão dos direitos autorais das frases ganhadoras, os concorrente receberão:

1º PRÊMIO - 1 SEGA CD,1 MEGA DRIVE III, 1 CAMISETA E 1 BONÉ;
2º PRÊMIO - 1 MEGA DRIVE III, 1 CAMISETA E 1 BONÉ;
3º PRÊMIO - 1 GAME GEAR, 1 MÓDULO DE TV, 1 CAMISETA E 1 BONÉ;
4º PRÊMIO - 1 GAME GEAR, 1 CAMISETA E 1 BONÉ;
5º/6º/7ºPRÊMIO - 1 CARTUCHO DE MEGA DRIVE E KIT CONTENDO: CAMISETA, CANETA,CHAVEIRO, BLOCO DE ANOTAÇÕES E BONÉ;
8º/9º/10º PRÊMIO - JOYSTICK 6 BOTÕES E 1 KIT: CAMISETA, CANETA, CHAVEIRO, BLOCO E BONÉ.

Todas as frases, premiadas ou não, tornar-se-ão propriedade da Editora Azul e não serão devolvidas.

Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Azul, da TEC TOY, bem como seus parentes.

REVISTA AÇÃO GAMES

OK, vocês venceram. Há meses nossos fiéis leitores nos enviam centenas de cartas pedindo dicas de Alone in the Dark. Para todos que se amarram neste game fascinante, aqui vai o nosso presente de Natal atrasado. AÇÃO GAMES começa a publicar a resolução completa do jogo nesta edição. Esta solução o levará a todos os enigmas do game. Todos os itens não necessários serão deixados para trás assim que possível. As indicações de direção levam em conta a posição do personagem. Sem neuras: esta não é a única ordem para chegar ao final. Mas é a menos complicada. Bem, chega de papo e vamos ao que interessa. Fique ligado: na próxima edição tem mais.

1

2

3

4

5

6

7

8

No Sótão

Empurre (verbo Push) o guarda-roupa para frente da janela, evitando a besta voadora (FOTO 1). Logo em seguida, empurre o baú bem para cima do alçapão para não deixar o Zumbi subir. Pronto! Agora você pode explorar o SÓTÃO em segurança, sem correr riscos desnecessários. Abra o baú e pegue o rifle. Há uma nota atrás do piano, do lado direito, e um livro na pequena prateleira do lado oposto à janela. Leia e deixe o Livro (Extracts of Golden Fleece) e a nota. Abra/Procure (verbo Open/Search) o armário para encontrar o tapete indígena (Indian Cover). Pegue a lanterna em cima da mesa. Saia pela porta do lado direito dos barris (por onde você entrou) para chegar ao Depósito.

No Primeiro Corredor

O chão bem à sua frente é frágil. Cuidado! Entre no Primeiro Quarto, à sua esquerda. Na seqüência, rume em direção ao Segundo Quarto (direita). Saia pelo Terceiro Quarto e vá para o Primeiro Banheiro, à esquerda, logo depois da falha no chão. Saia do Primeiro Banheiro e vá para a esquerda, chegando ao final do Primeiro Corredor e saindo no topo das Escadas de Madeira.

No Primeiro Quarto

Abra/Procure a escrivaninha para pegar uma chave. Use a chave no baú e pegue o antigo sabre (Old Calvary Sabre). Deixe a chave. Assim que abrir a porta, dê dois tiros com o rifle para matar o zumbi (FOTO 3). Saia do quarto, atravesse o Primeiro Corredor e entre no Segundo Quarto.

No Segundo Quarto

Feche a porta atrás de você para impedir o ataque do Zumbi Jr. Siga até o Terceiro Quarto pela porta de ligação.

No Terceiro Quarto

Prepare-se para matar outra besta voadora. Fique esperto: desta vez a danada entra pela janela. Dispare o rifle duas vezes para se livrar dela. Pegue o vaso e atire (verbo Throw) para pegar a chave da cômoda (FOTO 4). Desencane do vaso quebrado. Use a chave para abrir a cômoda e pegar os dois espelhos (Small Mirrors). Deixe a chave e saia pela porta fechada. Atravesse o Primeiro Corredor e entre no Primeiro Banheiro.

No Depósito

Abra/Procure as prateleiras da direita e procure a lata de óleo (Can of Oil - FOTO 2). Use a lata de óleo, abandonando-a em seguida. Pegue o arco e saia pela porta para o Primeiro Corredor.

No Primeiro Banheiro

Abra o armário e Procure o kit de primeiros socorros (First Aid Case - FOTO 5). Abra/Procure o kit e pegue o frasco. Deixe o kit vazio. Coma/Beba (verbo Eat/Drink) o frasco para conse-

PC

guir alguns pontos de energia. Largue o frasco vazio. Saia do Banheiro e vire à esquerda, em direção ao Primeiro Corredor. Atravesse a porta fechada.

No Topo das Escadas de Madeira

Caminhe perto das paredes até as estátuas. Deixe/Coloque (verbo Drop/Put) um espelho em cada estátua (FOTO 6). Uma coisa muito louca rolará: o reflexo de uma na outra as matará. Desça as escadas.

No Final das Escadas de Madeira

Vá para a direita, sem perturbar o Cavaleiro, através da porta fechada. Não mexa com o Fastasma Negro (Dark Figure)! Pegue o gramofone e a caixa de fósforos. Não ligue para o atiçador (Poker). Abra o armário atrás da caixa de cartuchos (FOTO 7). Recarregue o rifle (ou use os cartuchos - dá na mesma). Saia e vá para o outro lado das escadas, passando pelo Cavaleiro, chegando até o Segundo Corredor.

No Segundo Corredor

Vá direto para a porta que está bem na sua frente. É o antigo Quarto de Jeremy. Entre na segunda porta à direita, o Segundo Banheiro. Depois vá até a porta seguinte, o Quarto Escuro. Use a caixa de fósforos para acender a lanterna e entre no Quarto Escuro.

No Antigo Quarto de Jeremy

Pegue o caderno (Notebook - FOTO 8). Prepare-se para matar outra besta voadora. Ela pinta atrás de você. Leia e deixe o notebook (Jeremy HartWood's Notebook). Saia para o Segundo Corredor.

No Segundo Banheiro

Entre rapidamente e pegue a jarra (Jug - FOTO 9). Abra o armário para conseguir outro kit de primeiro socorros. Evite o monstro na banheira: nem pense em tentar acabar com ele, OK? Saia rapidinho e vá até o Quarto Escuro.

No Quarto Escuro

Deixe/Coloque a lanterna acesa no chão. Abra/Procure o criado-mudo perto da cama (FOTO 10). Você encontrará algumas balas de munição (Some Bullets). Pegue a estatueta muito pesada (Very Heavy Statuette) e o livro. Leia e deixe o livro (Diary of a Journey). Pegue a lanterna e saia do Quarto. Pare de usar a lanterna, escolhendo uma ação (Abra/Procure, por exemplo). Vá até o final das Escadas de Madeira e desça as Escadas de Pedras.

No Final das Escadas de Pedras

Vá para a esquerda e abra a porta destravada para chegar ao Jardim. Em seguida, suba pelas Escadas de Pedras para chegar ao final das Escadas de Madeira (de novo!).

No Jardim

Dirija-se à estátua da garota que fica no centro do Jardim. Procure três flechas na base da estátua (FOTO 11). Saia do quarto antes que as aranhas consigam lhe pegar. Nem tente acabar com elas, pois os bichos peludos são imortais. Volte até o final das Escadas de Pedras.

9

10

11

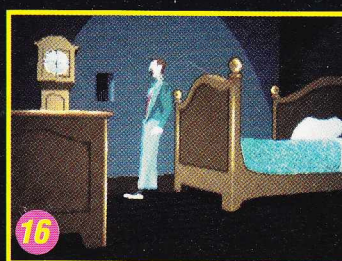
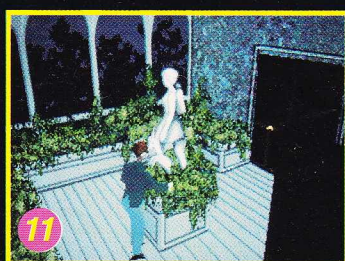
12

13

14

15

16

Vamos parando por aqui. Um abraço e até a próxima parte!

No Final das Escadas de Madeira (mais uma vez)

Aproxime-se um pouco do cavaleiro e atire a estatueta muito pesada nele (FOTO 12). Pegue a espada, deixe a estatueta e vá, pelo Segundo Corredor, até a Galeria (a única porta que restou fechada).

Na Galeria

Encare o quadro à esquerda e Deixe/Coloque o tapete indígena (FOTO 13). Vire-se e encare o fundo da GALERIA. Use o Arco. Mire no objeto amarelo (outro quadro - FOTO 14)). Atire na pintura . Deixe o arco e as flechas que não foram usadas. Vá até o fundo da Galeria e abra a porta da direita. A-ha!! Você acaba de entrar no "Novo" Quarto de Jeremy.

No "Novo" Quarto de Jeremy

Pegue o livro falso (o cinza - FOTO 14). Empurre o relógio para o lado (FOTO 15). Abra/Procure o buraco na parede atrás do pergaminho e de uma chave (para o Estúdio). Leia e deixe o pergaminho (The Creatures of the Night). Saia de volta para a Galeria e vire à esquerda para chegar às portas duplas que dão acesso à Biblioteca.

SUPER STREET FIGHTER II

Já que a moçada não cansa mesmo de uma boa briga, nesta edição damos a seqüência final com novos golpes de Super Street Fighter 2. Você já conferiu alguns nos números 48 e 49. Agora, fique com os demais e continue calejando seus dedos.

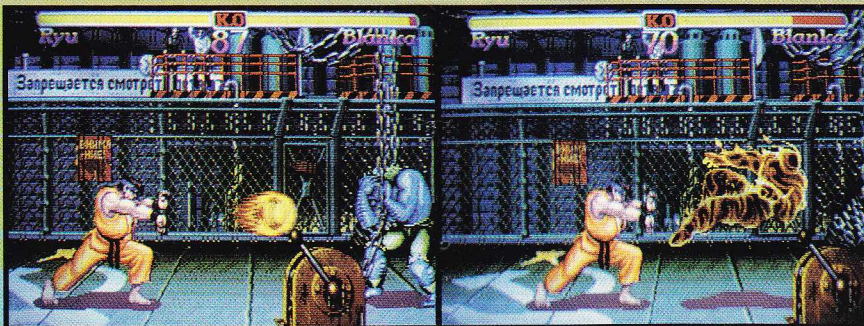
KEN

Continua o melhor lutador! Seu Dragon Punch melhorou pacas: acerta três vezes o adversário e o queima. Animal! E o cenário de Ken está mais bonito.

Fire Shouryken - → ↓ ↘ + SFO

RYU

A magia de Ryu sempre foi graficamente idêntica à de Ken. Mas isto mudou em Super Street: além da magia normal ter mudado, pintou uma outra especial, que derruba o inimigo se ele estiver perto.

Hadouken - ↓ ↘ → + S

Fire Hadouken - ← ↙ ↓ ↘ → + S

LOGO DE CARA ACERTE O PRIMEIRO

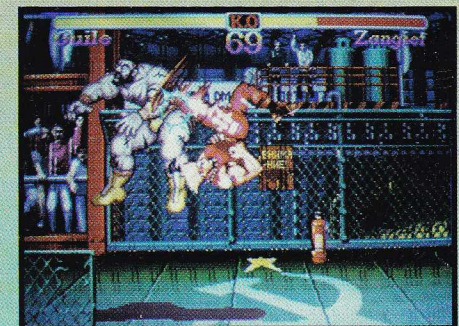
BLANKA

Continua animalescamente agressivo! Não mudou muito, mas pintou uma bolinha em curva, que é mais vulnerável.

Backstep Rolling - ← 2 s, → + C

GUILE

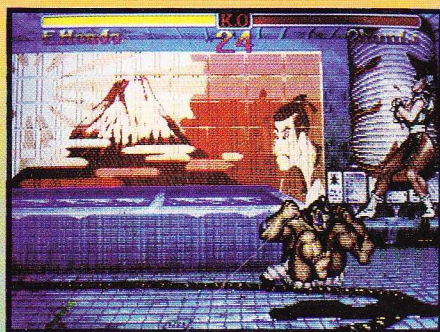
Guile foi o mais prejudicado nesta versão. Além de não ter pintado nenhum golpe novo para ele, zonearam as porradas anti-gas. Sacanagem! Agora, ele solta o Sonic Boom e fica imóvel por alguns segundos. Maior pagação!

Sonic Boom - ← 2s, → + S(sua animação foi mudada)

Nesta versão atualizada, o facão de Guile (Flash Kick) pega o inimigo por trás também

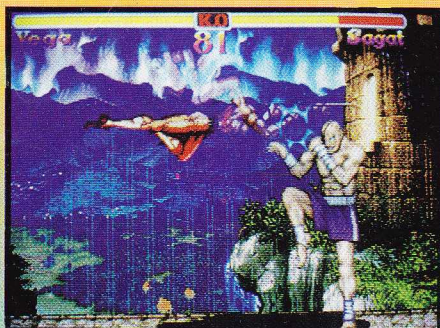
GOLPE DO ROUND (PRIMER ATTACK) E GANHE 3.000 PONTOS

E. HONDA

Honda foi o único personagem que não sofreu nenhuma alteração. Ele continua lento, mas forte.

O golpe Sumo Smash (↓ 2s, ↑ + C) de Honda continua bonzão, derrubando na segunda cacetada

VEGA

Também ganhou um montão de animações novas para golpes. Mas comando novo mesmo que é bom, só um: o de Sky High Claw.

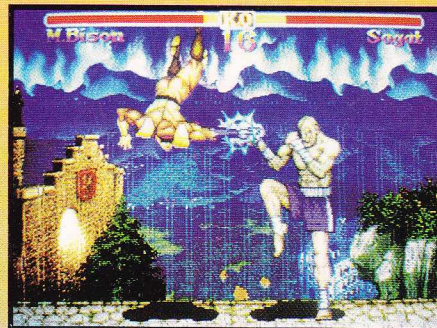
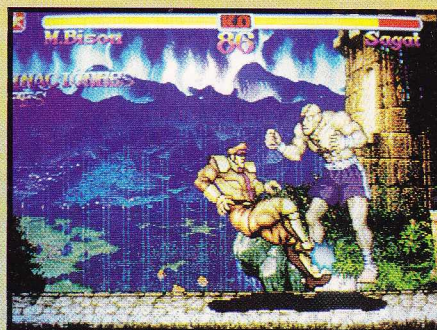
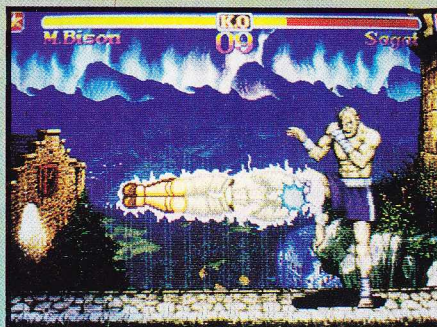
Sky High Claw - ↓ 2s, ↑ + S

DHALSIM

A mesma lentidão, porém perigoso por causa de seus braços e pernas, que se esticam. O golpe Yoga Flame permanece arrasador, pois ainda derruba os adversários na hora.

Seu Yoga Fire (↓ ↘ → + S) não derruba mais o inimigo

O Yoga Teleport (↓ → ↘ + os 3 botões S ou 3 botões C ou ainda ← ↓ ↙ + os 3 botões S ou os 3 botões C) está mais fácil de ser acionado

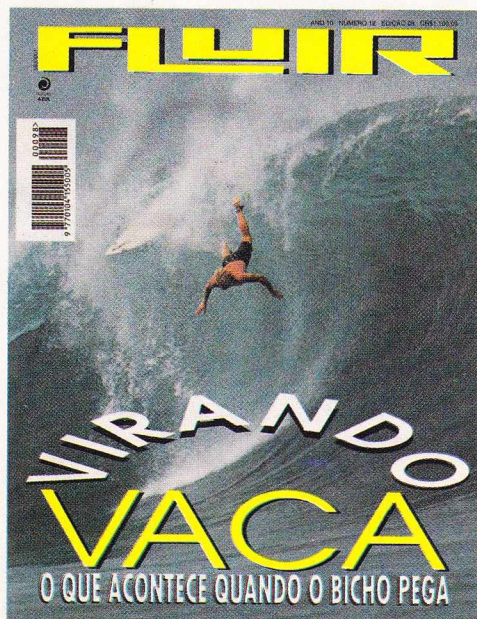
M. BISON

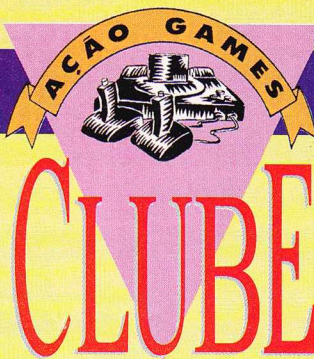
Temos novidades consideráveis em M. Bison além das mudanças de animações de golpes. Ele está mais detonante!

Devil Reverse - ↓ 2s, ↑ + S

O golpe Scissor Kick (← 2s, → + C) melhorou, pois derruba o inimigo na segunda cacetada

Tornou-se mais perigoso soltar o Psycho Krusher (← 2 s, → + S), pois M. Bison termina o golpe muito próximo do adversário

AS SETAS DIRECIONAIS VALEM COM O SEU PERSONAGEM À ESQUERDA

VOCÊ NÃO TERÁ DIFICULDADES EM ENCONTRAR AS MÁQUINAS. ELAS JÁ ESTÃO ROLANDO EM TODO O PAÍS

OS ARCADES ORIGINAIS TÊM O NOME DA CAPCOM ESPALHADO NA MÁQUINA

CLUBE

VENDO

- As edições 01 à 42 da Revista Ação Games. Rodrigo Neves Barbosa, tel.:(011) 727-4898, SP, SP.
- As edições 01, 02, 08, 09, 12, 14, 22, 24, 26 à 29, 37, 40 e 41 da Revista Ação Games. André, tel.:(011) 826-5174, São Paulo, SP.
- Mega Drive japonês com um controle. Fábio Luciano Fernandes, tel.:(011) 918-9503, São Paulo, SP.
- Mega Drive americano com 2 controles e 4 cartuchos. Norberto Pinheiro, tel.:(011) 262-8037, São Paulo, SP.
- Mega Drive com 2 controles e 3 cartuchos mais um Super NES com um controle e 6 cartuchos. Thiago Pinho Mardo, tel.:(011) 275-0023, São Paulo, SP.
- Super NES com 2 controles e 5 cartuchos. Victor Francisco O. Alves, tel.:(011) 815-7182, São Paulo, SP.
- Super NES com 2 controles e 2 cartuchos. Renato Estrela de Freitas, tel.:(092) 236-9873, Manaus, AM.
- Game Boy completo com 5 cartuchos. Felipe Reis Munhoz, tel.:(061) 381-6853, Brasília, DF.
- Master System com 2 controles, pistola e 11 jogos. Daniel Custódio Lopes Trigo, tel.:(011) 426-3244, Itapevi, SP.
- Phantom System com um controle e cinco cartuchos. Willians Oliveira de Almeida, tel.: (0247) 23-6405, Campos, RJ.
- Os cartuchos Sonic Blastman, Mario is Missing e Final Fight, do Super NES. Pedro Henrique R. Ferreira, tel.:(0143) 82-1423, Fartura, SP.
- Dynavision III com 2 controles e 4 cartuchos. Mariana de Lima Coltro, tel.:(051) 331-3943, Porto Alegre, RS.
- Cartuchos usados de Mega Drive e NES, Alessandro M. Zucchi, tel.:(011) 543-8529, São Paulo, SP.
- Cartuchos usados de Mega e Master. Sabrina Scholtz, tel.: (011) 852-9555, São Paulo, SP.
- Cartuchos usados de Super NES. Bruno Bottignon Dicolla, tel.:(011) 61-6884, São Paulo, SP.
- O cartucho SF2 do SNES. Elber Ferreira Queiroz, tel.:(0125) 32-5382, Guaratinguetá, SP.
- Master System III completo. Rodrigo Aparecido A. Lara, tel.:(011) 949-2084, São Paulo, SP.
- Turbo Game com 2 controles e 5 cartuchos. Isaías Albertin de Moraes, tel.:(035) 591-1307, Monte Santo de Minas, MG.
- Os cartuchos Street Fighter 2 e Super Mario World do Super NES. Rodrigo M. Christofoli, tel.:(011) 491-7171, São Paulo, SP.
- Game Genie para Nintendo. Daniel Maranho, tel.:(011) 203-6139, São Paulo, SP.
- Phantom System completo com pistola e 12 cartuchos. Daniel, tel.:(011) 871-5021, São Paulo, SP.

TROCO

- Mega Drive americano com dois controles por SNES. Carlos Henrique N. Tenório, tel.:(011) 815-1283, São Paulo, SP.
- Mega Drive com 2 controles e 2 cartuchos por SNES completo. Celso P. Mercado. Av. 07 de Setembro, 1487, Fazenda, CEP 88301-201, Itajaí, SC.
- Mega Drive com 2 controles e 7 cartuchos por SNES completo com cartuchos. Márcio H. Turola, tel.:(0192) 51-6056, Campinas, SP.
- Mega Drive com dois controles e três cartuchos por SNES completo com um cartucho. Vitor Alves dos Santos, tel.:(011) 964-0820, São Paulo, SP.
- Master System II com três cartuchos por Game Gear com dois cartuchos. Fábio Chigira, tel.:(011) 266-2372, São Paulo, SP
- Master System II com três cartuchos por Dynavision III com cartuchos. Wilame dos Santos Guimarães, tel.:(011) 427-4223, Jandira, SP.
- Master System com pistola e três cartuchos por um Nintendo e cartuchos, Daniel Augusto F. C. Araújo, tel.:(031) 463-4380, Belo Horizonte, MG.
- Nintendo americano com pistola e 2 cartuchos por Genicom completo. Jerônimo J. Araújo, tel.:(051) 345-1903, Porto Alegre, RS.
- O cartucho Zelda 3 por Sim City, do SNES. Sérgio de Paula Moura, tel.:(011) 282-3019, São Paulo, SP.
- O cartucho Final Fight 2, do SNES por outro do meu interesse. Milton S. Maltez L. Neto, tel.:(071) 241-8248, Salvador, BA.
- O cartucho World Heroes 2, do Neo Geo por outro do meu interesse. Márcio David dos Santos, tel.:(011) 881-7139, São Paulo, SP.

COMPRO

- As edições 01 à 32 e 37 à 42 da Revista Ação Games. Yuri Moreno Q. Saboya Ribeiro, tel.:(021) 259-9840, Rio de Janeiro, RJ.
- As edições 08 à 32 da Revista Ação Games. Livens Monteiro G. da Silva, tel.:(091) 228-3703, Belém, PA.
- Mega Drive com 2 controles e um cartucho. Flávio G. Freitas, tel.:(021) 275-0187, RJ, RJ.
- Mega Drive com dois controles e dois cartuchos. James Lamim Brum, tel.:(032) 462-2895, Além Paraíba, MG.
- Super NES com 2 controles e cartuchos. Renato Malet Telles. Estrada dos Alpes, 852, Glória, CEP 91720-120, Porto Alegre, RS.
- Cartuchos usados de Nintendo. Valquíria P. Santos. Rua Tanque Velho, 442, Vila Nivi, CEP 02251-000, São Paulo, SP.

***PARA ANUNCIAR** Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.*

Esta vai fazer você sair da praia
O maior festival oficial de
video game do planeta

The New Challengers

PRÊMIOS

Passagem para a Flórida; Super Bike para o maior fera Milhares de prêmios; RPG e multi mídia

DE 21 À 30 DE JANEIRO DE 94

VILA SOUZA ATLÉTICO CLUBE - PRAIA DAS PITANGUEIRAS

Promoção

Realização

Apoio

MS MICRO SUPER COMPUTADORES SUPRIMENTOS E PERIFÉRICOS LTDA

AÇÃO GAMES

Informações
(0132) 86 2373

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - André Bueno, Ivan David Silva, Suzete Stimpel. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. **Fotos** - Ivan Carneiro

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos
Gerente: Alaôr Machado
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

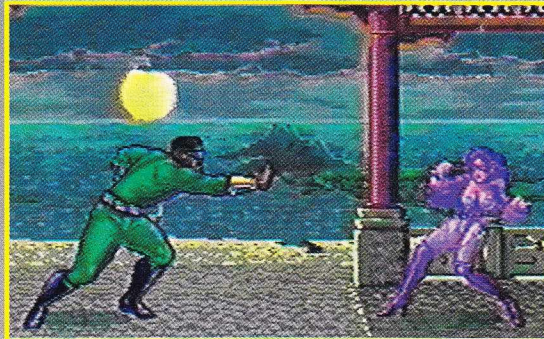
Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **50**, janeiro de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

ANER

Fotolito: Fotoline e Proposta Editorial Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DEMAIS! SAQUE SÓ

MEGA
ETERNAL CHAMPIONS

Agora é pra valer! A Sega arrasa também em game de luta. Tudo é inovador: histórias, cenários, movimentação, golpes e comandos. Imperdível

SNES
CLIFFHANGER

O game de ação do garanhão Stallone, do filme Risco Total: um cart difícil, com armas contadas, neve e precipícios o tempo todo. Se segura meu!

MASTER
STAR WARS

Um clássico do Nintendo chega ao Master, com todo o gás: gráficos, som e desafio, tudo ficou legal!

PC
ALONE IN THE DARK

A segunda parte da solução completa do game

AÇÃO GAMES:
50 NÚMEROS PUBLICADOS
1000 GAMES DEBULHADOS
NÃO TEM PRA NINGUÉM !!!

NOSSOS ENDEREÇOS

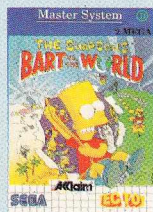
São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

O QUE PODE DAR ERRADO QUANDO OS SIMPSONS RESOLVEM DAR A VOLTA AO MUNDO?

TUDO. PRA COMEÇAR, ESSA VIAGEM FOI UM PRÊMIO QUE O BART GANHOU NUM CONCURSO DE DESENHO – LOGO ELE QUE NÃO CONSEGUE NEM FAZER PINTURA COM OS DEDOS... ESTRANHO, NÃO? É QUE TUDO NÃO PASSA DE UMA ARMAÇÃO DIABÓLICA DO SR. BURNS PRA ACABAR COM HOMER (E OS PREJUÍZOS QUE ELE CAUSA NA USINA NUCLEAR). VIAJE COM OS SIMPSONS DAS AREIAS DO EGITO ATÉ O FRIO DO PÓLO NORTE, ENFRENTANDO OS GOLPES BAIXOS E OS TRUQUES SUJOS DOS TERRÍVEIS, SANGUINÁRIOS E DEFORMADOS PARENTES DO SR. BURNS. MAS FIQUE ESPERTO, PORQUE SE ALGO PUDER DAR ERRADO NESTA VIAGEM, COM CERTEZA VAI DAR. BART VS THE WORLD PARA MASTER SYSTEM E GAME GEAR.

MATT GROENING

TPC-1

Para Dynavision 2 e 3

TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**

TPC-3

Para Phantom System, Hi-Top Game* e Turbo Game**

TPC-4

Para Master System e Atari**

TPC-5

Para SNES e Superfamicom**

TPC-6

Para Nintendo Americano (NES)*

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
TPC-2 tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;
TPC-3 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
TPC-4 tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.
TPC-5 tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;
TPC-6 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

* Marcas registradas de terceiros não representadas e sem vínculo comercial com a Dynacom.